

OFFICIAL PlayStation[®] РОССИЯ

№1 (22) январь 2000

**Tomorrow
Never Dies**

THIS IS FOOTBALL[™]

**Dune
2000**

ПРОХОЖДЕНИЕ

**Final Fantasy VIII
X-Files**

А ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: **Medievil 2**

Pac Man World

Rainbow Six

NBA Live 2000

Gran Turismo 2



KILLER LOOP

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

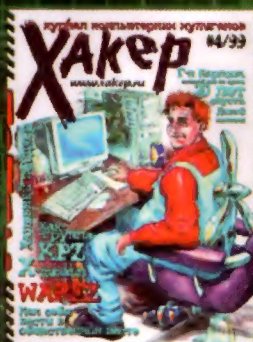
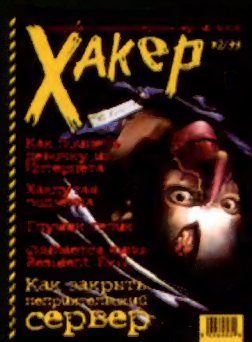
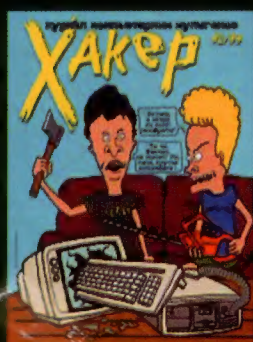
ХАКЕР

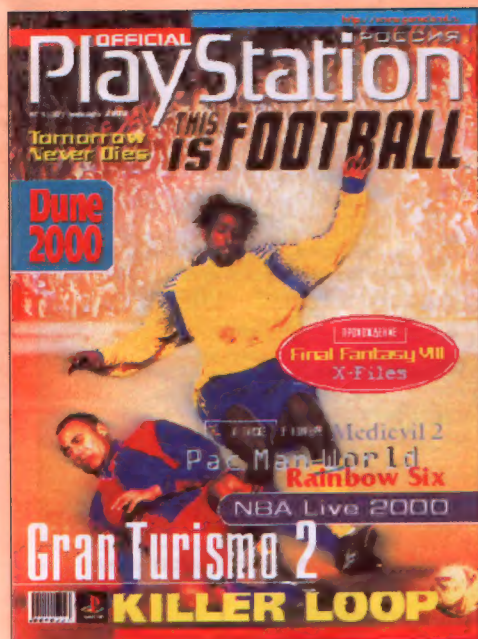
WWW.XAKER.RU

САМЫЕ ЛУЧШИЕ
МАТЕРИАЛЫ 1-4 НОМЕРОВ
ЖУРНАЛА «ХАКЕР» + ВСЯ КОМАНДА

СПЕЦ ВЫПУСК

В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ





Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Вместо того, чтобы в очередной раз докладывать вам о проделанной нашей редакцией за последний месяц работе, мы просто решили поздравить вас, наши дорогие читатели, с Новым Годом! И, как и подобает в этом случае, пожелать вам в двухтысячном году, всего самого самого наилучшего. А теперь перейдем к делу. Как вы могли уже догадаться, в 2000 году в нашем журнале обязательно произойдут некоторые перемены, основной причиной которых станет выход в Японии и во всем остальном мире игровой приставки PlayStation 2. Но прежде чем начать претворять в жизнь все задуманные нами нововведения, мы бы хотели узнать ваше мнение по этому вопросу. Иными словами, мы ждем от вас писем, в которых вам лишь требуется написать несколько слов по поводу того, каким должен по вашему мнению стать журнал в 2000 году. Так что, дерзайте, и, быть может, чьи-то дельные предложения найдут свое воплощение на страницах следующих номеров журнала Official PlayStation Россия.

Главный редактор журнала
ОРМ Россия
Борис Романов

СОДЕРЖАНИЕ

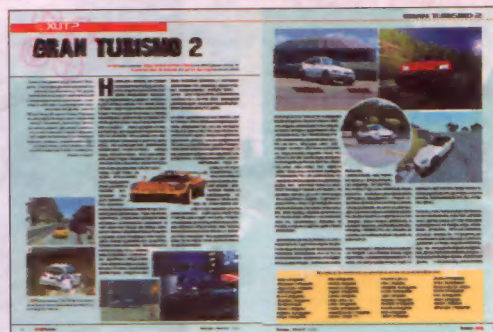
№1 (22) январь 2000

НОВОСТИ 4-6

Главная новость первого номера двухтысячного года - Dino Crisis 2 выходит на PlayStation 2. Подробности читайте на 4-й странице.

ХИТ? 8-10

Никогда раньше мы не были так уверены, что Gran Turismo 2 станет абсолютным СУПЕРХИТОМ, появления которого с нетерпением ждут миллионы владельцев PlayStation по всему миру! GT2 только что вышла в Японии и вскоре появится у нас!



COVER STORY 12-14



Игру This is Football можно по праву назвать удачной. В ней объединились новейшие технологии с традиционно качественным игровым процессом, присущим европейским разработчикам.

СКОРО 15-20

Medieval 2	16
Road Rash	
Jailbreak	17
SaGa Frontier 2	18
Front Mission 3	20
Lego Racer	22

Первый интересный проект 2000 года от европейского отделения Square - SaGa Frontier 2



Tomorrow Never Dies	24
Dune 2000	26
Ready 2 Rumble	28
Rainbow Six	30
Fighting Force 2	32
Worms	
Armageddon	36
Pac Man World	38
NBA Live 2000	40
Xena Warrior Princess	42
Demolition Racer	44
Killer Loop	47

Известная героиня популярного телесериала перескочила из мира кинематографа в видеоигру. Спасайся, кто может!



OFFICIAL РОССИЯ PlayStation

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарун (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Саворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) borisr@gameland.ru
Михаил Разумов (технический редактор) razum@gameland.ru
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, верстка:

Сергей Лянге serge@gameland.ru
Михаил Огородников michel@gameland.ru
Иван Солтоян ivan@gameland.ru

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курокан».

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная
Заказ № 5524

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размещение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ГУП «ИПК» «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia

49-70 ТАКТУКА

Наконец-то мы дошли до заключительной части прохождения Final Fantasy VIII — эпохальной RPG от Square. К ней прилагаются полная карта мира FFVIII и полный список Guardian Forces.



Не только одна Хена переключалась с экрана телевизора в видеоигру. Кроме нее есть еще агенты ФБР, которым мы поможем в нашем прохождении разобраться с их "Секретными материалами". Расследование начинается на 62-й стр.

72-73 КОДЫ

Очередная порция сверхсекретной информации ждет вас на страницах 72-73. В постоянной рубрике нашего журнала — "Коды".

74-80 ПИСЬМА/ГАЛЕРЕЯ

Единственное место в нашем журнале, где читатели могут выступить на равных с профессионалами.

#1'2000

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Demolition Racer	44
Dune 2000	26
Fighting Force 2	32
Final Fantasy VIII	50
Front Mission 3	20
Gran Turismo 2	8
Killer Loop	47
Lego Racer	22
Medieval 2	16
NBA Live 2000	40
Pac Man World	38
Rainbow Six	30
Ready 2 Rumble	28
Road Rash Jailbreak	17
SaGa Frontier 2	18
This is Football	12
Tomorrow Never Dies	24
Worms Armageddon	36
Xena Warrior Princess	42
X-Files	62



PRO BOARDER



DINO CRISIS 2 ПОЯВИТСЯ НА PLAYSTATION 2

СЕНСАЦИЯ!

Японское издательство Capcom на днях официально объявило о том, что оно приступило к разработке продолжения своей популярной игры Dino Crisis для платформы PlayStation 2. Ранее ходили слухи о том, что второй Dino Crisis выйдет на оригинальную PlayStation, однако, судя по всему, Capcom решил этого не делать. К сожалению, никаких деталей этого проекта, над которым сегодня работают создатели оригинального Resident Evil'a и оригинального же Dino Crisis'a, пока не были оглашены. Более того, никто пока не знает, когда конкретно Capcom



намерен выпустить в свет свой первый действительно крупный проект для новой приставки от Sony. И все это происходит потому, что первой подобной игрой для PlayStation 2 от Capcom станет совсем не Dino Crisis 2, а не менее интересная, а самое главное, более оригинальная

Onimusha, которая может поступить в продажу уже летом 2000 года. И именно артворком и скриншотами из этого проекта, представляющего собой полностью трехмерный Resident Evil, действие которого было перенесено в средневековую Японию, мы решили украсить эту небольшую, но, тем не менее, очень важную заметку.

Кстати говоря, точно так же, как и Dino Crisis 2, Onimusha изначально разрабатывалась для оригинальной PlayStation, так что познакомившись с ней, вы сможете автоматически получить представление о том, как будет выглядеть второй Dino Crisis.

NAMCO АНОНСИРОВАЛА "БОЖЕСТВЕННУЮ" RPG

Если вы еще не забыли, совсем недавно Namco объявила о том, что она основала дочернюю компанию Monolith Software, в которую она переманила бывших работников Square, ответственных за такие игры, как Xenogears, Final Fantasy 1-3 и прочее. Так вот, их первым проектом под крылышком Namco станет совсем неожиданная RPG для оригинальной PlayStation, получившая название Kamurai (что по-русски означает что-то вроде «прихода Бога»).

По своему построению и игровому процессу Kamurai многим напомнит как Xenogears с его трехмерным миром и спрайтовыми персонажами, так и Star Ocean от Enix с его бешеными битвами в реальном времени.

Как уже было отмечено чуть выше, над претворением в жизнь этого многообещающего проекта сегодня работает сразу несколько маститых разработчиков, за плечами которых имеются такие хиты, как Xenogears и Final Fantasy. В

свою очередь, дизайном персонажей для этой игры занимался известный в Японии художник, который в свое время работал над претворением в жизнь знаменитого мультипликационного телесериала «Макрос».

И хотя точной даты выхода своего «божественного» проекта Namco пока не сообщила, поговаривают, что Kamurai появится в Японии в продаже уже в первой половине 2000 года.



НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ SQUARE MILLENNIUM

Несмотря на то, что до гигантского шоу, на котором Square намерена представить японской публике свои новые игры двухтысячного года, остается все меньше и меньше времени, до последнего момента практически никто не мог даже предположить, какие конкретно проекты мы сможем на нем лицезреть. Однако последняя информация из Япо-



нии помогла пролить каплю света на это грандиозное событие.

Так вот, если верить японцам, то именно на этом шоу, которое пройдет в конце января, мы сможем увидеть в действии 5 игр для PlayStation

и 3 игры для PlayStation 2. Для оригинальной PS Square точно покажет новую серию ее суперпопулярной Final Fantasy, от-

ложенную на март RPG Vagrant Story от создателей Final Fantasy Tactics и некую музыкально-танцевальную игру. В свою очередь, для PS2 Square представит во всей своей красе драку от создателей Tobal'a под названием The Bouncer, а также некую гонку от нового подразделения этой компании. Какие еще проекты мы увидим на Square Millennium — пока не ясно, однако уже в скором времени мы сможем с легкостью ответить и на этот вопрос.

LUCASARTS АНОНСИРУЕТ ДЛЯ PSX НОВУЮ ИГРУ

Этот таинственный проект, который получил название Jedi Power Battles, будет создан по мотивам вышедшего в 1999 году фильма Star Wars: Episode 1 и будет представлять собой некий сплав драки и приключенческой игры. В ней нам предложат выбрать одного из нескольких ге-

роев из фильма, которых придется, как обычно, доводить в целости и сохранности до конца нескольких разнообразных уровней. Более конкретной информацией по этой игре мы пока не располагаем, так что советуем набраться терпения и ждать более детального анонса.

GRAN TURISMO 2000 БУДЕТ ОТЛОЖЕН?

СЛУХИ

Японские игровые журналы на днях сообщили миру о том, что, по их сведениям, многообещающий проект Gran Turismo 2000 для платформы PlayStation 2 может не увидеть свет одновременно с выходом этой приставки. Вместо этого, по слухам, некая версия этой игры сначала появится в залах игровых автоматов. Но слухи о том, что Gran Turismo 2000 будет отложена, на самом деле, никого не удивили. Ведь всем было уже давным-давно понятно, что выпускать 2 практически идентичные игры (GT 2 и

GT 2000) для двух родственных платформ с интервалом в 3 месяца — это неразумно. Кроме того, одновременно с PlayStation 2 в продажу должна поступить другая, не менее интересная гонка — Ridge Racer 5 от Namco, так что особенно переживать первым владельцам PS2 явно не придется.

Тем не менее, все, что вы прочитали чуть выше, является всего-лишь неприятным слухом, а совсем не фактом. Поэтому не стоит принимать эту информацию всерьез до тех пор, пока представители Sony и Namco не прояснят эту ситуацию.

MEDAL OF HONOR 2 УЖЕ В РАЗРАБОТКЕ

Об этом радостном для многих из нас событии недавно сообщила команда разработчиков DREAMWORKS, ответственная за претворение в жизнь ее первой части, принятой критиками и игроками, как говорится, «на ура». А так как DREAMWORKS при этом отказалась указать платформу, для которой она собирается разрабатывать Medal of Honor 2, то мы будем считать, что ей станет старая добрая PlayStation. Или, в крайнем случае, PlayStation 2.

EVERGRACE ПЕРЕВОДЯТ НА PLAYSTATION 2

Если вы еще не забыли, то пару номеров назад мы вам сообщили о том, что японское издательство From Software, которое прославилось своей работой над RPG King's Field, анонсировало на PlayStation свой новый проект в этом жанре под названием Evergrace. Однако что-то у From Software с PlayStation не заладилось, и они приняли решение перевести этот проект на PlayStation 2 и выпустить его на рынок чуть ли не этой весной. Будем надеяться, что она этого будет стоить.

SYPHON FILTER 2 БУДЕТ!

Одна из самых популярных игр 1999 года для PlayStation, шпионский боевик Syphon Filter, к радости ее многочисленных фанатов, обретет в начале следующего года свое продолжение. По своей сути оно будет представлять собой не просто набор дополнительных миссий, а

полноценную новую игру. В начале 2000 года Sony обещала опубликовать ее первые скриншоты и рассказать о ней подробнее. Как только она выполнит свое обещание, то мы сразу к ней вернемся.



Как обмануть AVP

Взлом
Питерского ISP

Outlook УБИТЬ!!!

Автобусные взломы



Драйвер для
мышинного коврика



Как поприкалываться
в новый год

Новогодние
подарки от X



40 Лучших игр тысячелетия

Эротика в играх



В читательском хит-параде уже который месяц подряд не происходит никаких значительных изменений, и шедевральный METAL GEAR SOLID от KONAMI продолжает оставаться самой любимой игрой среди наших читателей. И это не может нас не радовать, так как это свидетельствует о том, что наши с вами вкусы совпадают. Но вернемся к теме.

Итак, издательство Electronic Arts продолжает продавать свои игры для PlayStation гигантскими тиражами, пока все остальные издательства просто на это смотрят и плачут (шутка). И только лишь в одной Японии на первом месте воцарилась игра от другого издательства, в данном случае от Sony. В остальном же хит-парады по продажам выглядят как обычные предновогодние хит-парады по продажам, а это значит, что в них главенствующую роль играют продолжения и прочие игры с громкими названиями. Слава Богу, хотя бы TONY HAWK удостоился внимания играющей публики.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. METAL GEAR SOLID/KONAMI



2. DRIVER/GT INTERACTIVE

3. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

4. SILENT HILL/KONAMI

5. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

6. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

7. SYPHON FILTER/SONY

8. TEKKEN 3/SONY

9. QUAKE 2/ACTIVISION

10. GRAN TURISMO/SONY

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. NBA LIVE 2000/ELECTRONIC ARTS



2. TOMORROW NEVER DIES/ ELECTRONIC ARTS

3. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

4. SPYRO THE DRAGON/SONY

5. TONY HAWK'S PRO SKATER/ACTIVISION

6. SPYRO THE DRAGON 2/SONY

7. GRAN TURISMO/SONY

8. CRASH TEAM RACING/SONY

9. FROGGER/HASBRO

10. CRASH BANDICOOT 3/SONY

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. FIFA 2000/ ELECTRONIC ARTS



2. TOMORROW NEVER DIES/ ELECTRONIC ARTS

3. FINAL FANTASY VIII /SQUARE

4. SPYRO THE DRAGON 2/SONY

5. COLIN MC RAE RALLY/ CODEMASTERS

6. TARZAN/DISNEY

7. DINO CRISIS/VIRGIN

8. WORMS ARMAGEDDON/HASBRO

9. RAYMAN/UBI SOFT

10. WWF: ATTITUDE/ACCLAIM

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. LEGEND OF DRAGOON/SONY



2. CHRONO CROSS/SQUARE

3. TOKIMEKI MEMORIAL 2/KONAMI

4. PACHISLOT KINGDOM 2/AGRE

5. ACCOMPANIMENT ANYWHERE/SONY

6. J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER/KONAMI

7. LARGE SEA NAVIGATION 4/KOEI

8. DX GAME OF LIFE/TAKARA

9. DRAGON VALOR/NAMCO

10. CHRONO CROSS/SQUARE

ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины **сентября**
1999



ВНИМАНИЕ!
КОНКУРС

COMMAND & CONQUER —
культовая игра
для фанатов стратегий
в реальном времени

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный **C&C: TIBERIAN SUN**

GRAN TURISMO 2

ЖАНР симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Sony/Polyphony Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **ДАТА ВЫХОДА** начало 2000

Совсем недавно в далекой Америке Sony продемонстрировала вполне рабочую и, как даже могло показаться, практически законченную версию игры, с которой обычно ассоциируют значительную долю успеха PlayStation. Первая Gran Turismo в свое время поразила игроков своей сложной системой трасс, великолепной физикой и вместе с тем относительной простотой, притягивающей к контролю не только законченных фанатов гонок, но и игрока без особых пристрастий к конкретному жанру.

Новой игре, конечно, не суждено произвести такой фурор, но, поскольку первая игра не была абсолютно совершенной, пространства для дальнейшего развития у Polyphony Digital осталось немало. По словам разработчиков, первая серия игры использовала только 75% ресурсов PlayStation, и теперь они намерены задействовать оставшиеся 25, чтобы сделать физику еще более реалистичной, а графику — более красивой. На первый взгляд, игра предлагает соревнования той же сложности, что и раньше, но количество машин увеличилось в ней чуть ли не втрое. 400 разнообразнейших автомобилей, принимающих участие в гонках, — рекорд среди автосимуляторов, хотя, если вспомнить более старые заверения Sony, их должно было быть более 500. Количество трасс тоже было преумножено: вместо 11 их теперь будет более 20. Трассы, хотя и напоминают предыдущие своим дизайном и особенно построением, создают впечатлительности благодаря новым элементам окружающей среды и детализации. Старые трассы из первой игры, естественно, претерпят лишь небольшие косметические изменения. В этой серии Gran Turismo они теперь совмещают жесткие асфальтированные покрытия и разливы грязи. Вследствие этого приходится больше вдумываться в разработку тактики, иначе оппоненты с легкостью оставят вас позади. Ну и, конечно, нельзя забывать о "косметических" доработках, которые наносят неуловимые штрихи реализма на и без того качественный дизайн трасс. Каждая из них

была буквально срисована с настоящих уголков мира: так, например, одна из первых представленных публике трасс — Сиэтл — сразу обращает на себя внимание (особенно тех, кто там был) характерной разметкой дорог, перекрестков, расположением магазинчиков и так далее.

Но самое удивительное в Gran Turismo 2 это то, что она, тем не менее, выглядит практически совершенно так же, как ее первая часть. Все дело в том, что Gran Turismo является такой игрой, которая зиждется на физическом движке, а не на графическом (то есть ее разработчики уделяли большую часть своего внимания игровому процессу, а не различным графическим наворотам). Все графические усовершенствования кажутся

ничтожными, когда иг-

раешь в саму игру.

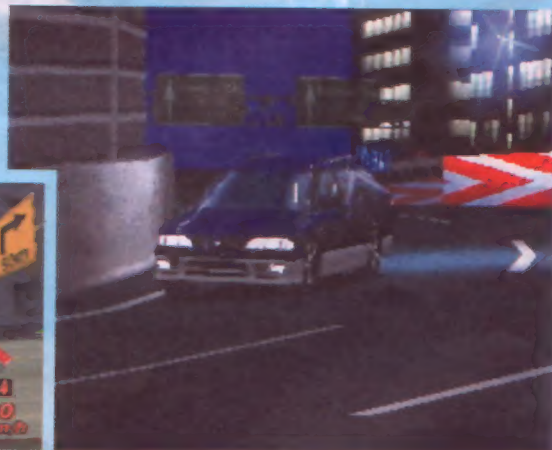
Разработчики сумели максимально разнообразить игровой процесс количеством машин и комбинациями их тюнинга. Чтобы ощу-

тить это, нужно просто сыграть в нее несколько раз на

разных машинах — и вам сразу станет ясно о чем мы здесь ведем свою речь. Поуправлять первыми двумя моделями машин, которые попали во вторую часть Gran Turismo, можно было еще на выставке E3. И уже тогда стало очевидным, что каждая новая машина это не опция, а чуть ли не самая настоящая новая игра.



[1-2] В продолжении Gran Turismo вы сможете найти не только привычные по первой игре городские трассы.





Если первая Gran Turismo по очевидным причинам делала больший упор на японские модели автомобилей, то во второй ее части ситуация кардинальным образом изменилась. Sony упаковала игру такими знаменитыми европейскими марками, как BMW, Volkswagen, Lotus, Audi, Peugeot, Renault и Alfa Romeo, разбавила ее американскими моделями (Ford, GM, Mercury и Chrysler) и напоследок приправила последними достижениями таких фирм, как Lister, Aston Martin, TVR, Venturi и Vector. Список всех 400 машин приводить бессмысленно, так как разнообразие ассортимента можно оценить по одной лишь цифре "400". Хотя такой список и существует благодаря усилиям энтузиастов, он довольно неточен, да и от самой цифры 400 разработчики, видимо, будут вынуждены отойти, когда будут наводить игру своими любимыми бонусными автомобилями. Стоит, правда, обратить внимание на то, что поскольку Electronic Arts положила лапу на эксклюзивную лицензию от Porsche, в игре не будет ни одного такого автомобиля.

Хронологический спектр машин, как и технологический, будет очень широк. Предлагаемая линейка начинается классическими гоночными автомобилями 60хх и 70хх и, плавно миновав современные повседневные и редкие модели, заканчивается авто-

мобилями, существующими еще только на чертежах автодизайнеров, как, например, Chrysler Phaeton. В игре будет даже автомобиль марки Espace F1 — последнее слово французской автотехники, микроавтобус, который остроумные французские инженеры решили усовершенствовать, выкинув из салона сиденья для пассажиров и поместив вместо них движок Renault из «Формулы 1» на 800 "лошадок". Есть в игре и автомобили, в реальной жизни не существующие вообще, например, Mitsubishi FTO GP, который, как известно, в полноприводном варианте не выпускается.

Режим повторов, который в игре называется "театром", как обещают, можно будет перепутать с реальной видеосъемкой. Конечно, все свои подвиги можно будет за-

писать на карту памяти и прокручивать себе перед сном десяток-другой раз. Вся эта роскошь будет размещаться на двух лазерных дисках.

Поскольку наш журнал всегда стремился к некоей объективности, нельзя не добавить ложку дегтя в рассказ об этом очередном претенденте на хит. Графика игры, несомненно, улучшилась, хотя и не настолько, насколько хотелось бы. 25 процентов для значительного рывка вперед оказалось недостаточно, и теперь создается впечатление, что усовершенствованный графический движок пытается отобрать ресурсы у процедур реализации физики, физический движок — у обрушивающихся на все-таки

Вот список автомобилей, который был составлен усилиями фанатов:

Acura (8 моделей)	Fiat (5 моделей)	MG MGF 1.8i VVC	Subaru (35 моделей)
Alfa Romeo (9 моделей)	Ford (12 моделей)	Mini (2 модели)	Suzuki (11 моделей)
Aston Martin (4 модели)	Honda (33 модели)	Mitsubishi (40 моделей)	Tommy Kara ZZ-S Coupe
Audi (5 моделей)	Jaguar (6 моделей)	Nissan (60 моделей)	Toyota (47 моделей)
BMW (8 моделей)	Lancia (3 модели)	Opel (4 модели)	TVR (10 моделей)
Chevrolet (8 моделей)	Lister Storm V12	Peugeot (7 моделей)	Vector (2 модели)
Chrysler Phaeton	Lotus (9 моделей)	Plymouth (5 моделей)	Venturi (2 модели)
Citroen (3 модели)	Mazda (35 моделей)	Renault (5 моделей)	Volkswagen (9 моделей)
Daihatsu (16 моделей)	Mercedes-Benz (7 моделей)	RUF (6 моделей)	
Dodge (9 моделей)	Mercury Cougar '99	Shelby (4 модели)	



не бесконечный потенциал PSX лавины второстепенных объектов трассы, а детальность трасс — у физического движка (во как загнул). И хотя разработчикам вроде удалось решить эту проблему, сбалансировав эти три груза, один из них то и дело перевешивает остальные. В целом, Gran Turismo 2 графически впечатляет больше, чем ее предшественница. Но несмотря на это, вероятно, из-за повышенной детализации автомобилей и увеличения количества элементов заднего плана, некоторые трассы кажутся слегка зернистыми, не столь четкими, как в первой серии игры.



Изготовление наследия шедевра былых времен перешло в завершающую стадию, на сегодняшний момент в игре отсутствуют лишь загрузочные экраны, некоторые фотографии автомобилей и собственно игровой режим Gran Turismo. Поэтому демонстрация игры на последних выставках, управление которой и раньше-то особой простотой не отличалось, в основном проходила в режиме ралли. Теперь же, чтобы контролировать игру, приходится прилагать немалый профессионализм и умение. Возможно, это всего лишь обманчивое впечатление, так как на демонстрациях не было представлено ни одной законченной трассы, и только было припоровившимся к изгибам одной трассы и особенностям одной машины счастливым приходилось часто менять условия игры. А если учесть разнообразие, которое она предлагает, то делать это против своей воли по крайней мере было

очень неприятно. Так или иначе, играть в Gran Turismo 2 без аналогового контроллера — все равно что пытаться топором прорубить каменную стену.

Изначально предполагалось, что игра предстанет миру в своей законченной красе уже 7 декабря этого года, и на момент написания этой статьи Sony еще не поздно выпустить новый шедевр в сроки. Однако все чаще раздаются предположения о том, что реально игра выйдет несколько позже. Хотя Sony продолжает по-партизански молчать, многие компании по продажам игр уже изменили свои ожидаемые даты выхода Gran Turismo 2, у них они колеблются между 20 января и 20 февраля 2000 года. Эти предположения подтверждаются и тем фактом, что до сих



пор ни одно из крупных издательств или вебсайтов не получило законченной или даже бета-версии игры, при том, что Sony уверяла, что общественность будет лицезреть эти игры еще неделю назад. Однако все это касается лишь европейской версии грядущего суперхита от Sony. Так, скажем, в Японии, где Gran Turismo 2 поступила в продажу в середине декабря, тамошние журналисты уже успели испытывать на себе последнее творение Polyphony и выставить ему довольно высокие, хотя и не идеальные, оценки.

PlayStation



Список поддерживаемых команд			
AMG	HKS	Mugen	Tom's
Audi Sport	Lister Sport	Nismo	TRD
Fiat Auto	Lotus	Ralliart	TVR Racing
Corse	Mazda Speed	Spoon	TWR Racing
Ford Racing	Mine's	STI	

Ассоциация по борьбе с компьютерным пиратством"

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:
изъято контрафактной продукции - более 700 000
нелегальных копий
проведена огромная профилактическая работа
наработана практика ведения судопроизводства
по авторскому праву
привлечены к уголовной и административной
ответственности 168 человек - нарушителей
авторского права



www.elspa.ru

THIS IS FOOTBALL

ЖАНР Симулятор ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-8 АЛЬТЕРНАТИВА ISS, FIFA 2000

Двадцатый век вот-вот кончится, а с ним уйдет так много любимого и привычного, включая нашу обожаемую приставку от Sony — PlayStation. Под занавес многие разработчики стараются выпустить свои лучшие творения, среди которых и Tomb Raider 4, и Resident Evil, и GT 2, и, конечно же, новейший и, возможно, самый лучший симулятор от европейского отделения Sony — This is Football.

Наш верный шпион, достопочтенный товарищ Штирлиц, уже сообщал вам, дорогие читатели, о тех беспрецедентных мерах, которые предприняли разработчики, стараясь воссоздать футбол. При этом нельзя ни на секунду забывать, что, в общем-то, подобные попытки предпринимались и раньше — достаточно вспомнить "бессмертную" серию FIFA от EA и J-League Soccer, он же International Soccer Challenge от Konami, которые смогли добиться огромного успеха. Но играшка от Sony вполне способна с ними потягаться, а в чем-то и даже превзойти столь именитых соперников.

А началось все почти четыре года назад, когда Sony задалась целью создать лучший виртуальный футбол, который получил название This is Football — Это и есть Футбол! Была собрана большая команда талантливых разработчиков, включившая в себя как "старичков", которые начинали свой творческий путь в уже несуществующих компаниях, делающих игры для Spectrum и Commodore; так и "новичков", которые занимались проектами для Net Yaroze. Эта пес-



трая команда постоянно пополнялась и дополнялась всевозможными специалистами, некоторые из них уже успели поработать над такими хитами, как NBA Live 96 и 97, которые, по мнению многих, далеко опередили свое время. Такой коктейль позволил объединить профессионализм и свежие идеи, которые и воплотились в This is Football в должной мере.

Sony решила все делать серьезно и желательнее лучше, чем другие, для этого была куплена самая "крутая" лицензия FIFPro, или Федерации международных профессио-



[1-3] Отличительной особенностью This is Football является высочайшая, по крайней мере для PlayStation, степень детализации графики. Все в этой игре выглядит настолько реально, насколько только можно.





нальных футбольных союзов, которая насчитывает более 30000 футболистов со всего мира, включая многочисленные команды из Европы, Азии и Африки. На радость фанатов, в игре можно найти практически все более или менее известные клубы и спортсменов, которые различаются как внешне, так и поведением и манерой ведения игры. Вообще говоря, если по какой-то причине, вам не подойдут представленные футболисты, всегда можно будет заняться творчеством и создать своего уникального персонажа. В этих целях предстоит выбрать одну из 2000 (НЕ включая всевозможные варианты расцветки) униформ, 5000 портретов, а также 26 различных атрибутов, начиная ростом и весом и заканчивая такими "наворотами", как выносливость и способность четко действовать в стрессовых ситуациях, которых, учитывая довольно продвинутого искусственный интеллект, будет более чем достаточно. Создав своего футболиста, можно будет его определить в один из клубов или создать-таки свой, подобрав соответствующее название и флаг (30 различных видов, не учитывая вариации в расцветке). Более того, вам предоставляется право выбирать, как ваши подопечные будут вести себя, забив гол, какой из 15 существующих в реальной жизни стадионов будет принадлежать вашему клубу и масса других не менее приятных настроек — такой свободы выбора до сих пор еще не было!

Итак, удовлетворив свои созидательные порывы, наконец, пора бы перейти к самой игре, а именно к непосредственно игровому (простите за повтор) процессу. Выбрав одну из 230 реально существующих команд, вам предстоит принять участие в турнире, которых насчитывается целых 20, базирующихся на настоящих проходящих сегодня первен-



ствах, или в чемпионате мира. Игра позволяет настроить уровень сложности, достаточно лояльно относясь при этом к новичкам на легком, и, не прощая ошибок, заставляет попотеть даже профессионалов на сложном. Перед матчем можно также настроить скорость мяча и футболистов, подогнав, таким образом, общую скорость игры на приемлемый для вас уровень.

И вот матч начался. Обыграв компьютер, вам, возможно, захочется сразиться с живым соперником, конечно, в рамках вир-

туального соревнования, и это вполне осуществимо, хотя такую возможность дает и любой другой футбольный симулятор. This is Football пошел дальше — вам предоставляется уникальная возможность сыг-

рать в восьмером, причем все игроки могут быть как в одной команде, так и в двух разных. Интересный момент, если вдруг вы — счастливый обладатель широкоэкранного телевизора: симулятор позволяет задействовать лишнюю ширину экрана, в ре-



зультате чего видны многие, остающиеся за кадром в других играх футболисты!

Контролировать спортсменов не сложнее, чем в других представителях виртуального футбола, однако в This is Football поддерживается Dual Shock, что автоматически делает и так достаточно простое и отзывчивое управление еще лучше. Игроки могут не просто пасовать и бить по мячу — в симуляторе доступны различные обманные движения, сложные передачи, а также зрелищные удары, например, через голову. Кстати, о последней. Теперь можно принять мяч как головой, так и грудью, при этом вы обладаете ограниченным контролем за такими ситуациями. Dual Shock выдает приятные вибрации каждый раз, как спортсмен бьет по мячу, но при этом сильно не надоедает, как в других играх. Впрочем, "встряску" всегда можно и отключить. Подводя итог, можно смело заявить, что игровой процесс в This is Football





находится на самом высоком уровне и, безусловно, заслуживает наивысшей оценки.

Теперь самое время обратить внимание на общее оформление игры, а начнем, как водится, с графики и визуальных эффектов. Разработчики подошли с максимальным вниманием к деталям. На камеру были сняты не только матчи, но и поведение толпы, в результате чего теперь во время игры мы увидим, как на аренах развеваются флаги, соответствующие клубам, которые встречаются на поле, рекламные щиты самого передового дизайна с вращающимися полотнами, реалистичные тени, отбрасываемые как на сами трибуны, так и на поле в зависимости от времени суток, всевозмож-

ные погодные эффекты, будь то дождь или снег. Все при этом выполнено в чудесном 3D.

Особого упоминания заслуживают сами футболисты. Прекрасные моделики спортсменов, состоящие из более чем 300 полигонов каждая (что по сегодняшним меркам не очень много), будут радовать глаз каждого, однако дождитесь, пока игроков покажут крупным планом! Во-первых, каждый футболист имеет свой "скин", вариантов которых более чем достаточно. Во-вторых, используется модная технология motion-capture, которая придает небывалую реалистичность движениям спортсменов. В-третьих, среди разработчиков были бывшие члены команды, которая работала над великолепным Gran Turismo. Их опыт пригодился для повторов, которые имеются в изобилии в любом спортивном симуляторе. Если же в GT они были великолепны, то в **This is Football** им вообще нет равных! В-четвертых, применена новейшая технология сглаживания переходов от движения к движению, т.е. нет привычных рывков, когда виртуальный футболист перестанет бежать и изготавится бить по мячу — все для большей реалистичности происходящего на экране.



К минусам стоит отнести типичные для PlayStation огрехи, включающие крупные пиксели, особенно раздражающие при повторах, а также довольно невысокую скорость — всего 25 кадров в секунду — вывода картинки на экран, что, в общем-то, можно простить, учитывая обилие деталей. С другой стороны, однажды увидев спортивный симулятор, "бегающий" на скорости 60 кадров в секунду, волей-неволей начинаешь привередничать. Впрочем, даже эти проблемы позволяют высоко оценить визуальную сторону **This is Football**.

Наконец, звуковое оформление. Данная игра разрабатывалась в Европе и должна удовлетворять всевозможным широко распространенным языковым стандартам. Для этих целей пригласили известных комментаторов из Англии, Франции, Германии, Испании, Италии и Голландии, в результате чего игроки из этих стран смогут наслаждаться комментарием к матчу на родном языке. Естественно, россияне, как всегда, будут обделены. Остальные аспекты звукового оформления находятся на достойном уровне, включая отличную озвучку толпы на трибунах и прочие стандартные эффекты. Хорошо, но могло бы быть еще лучше.

Подводя общий итог, хочется сказать следующее. Sony старалась, и это видно — результат не может не впечатлить. Отличный симулятор футбола, который имеет все предпосылки для достижения наивысшего места в ранге подобных игр, популярность которых высока во всех странах мира. **This is Football** и есть настоящий виртуальный футбол.

Дмитрий ПОЛЮХОВ

COVER STORY

МНЕНИЕ АВТОРА

ОЦЕНКА

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА



CKOPO

16	MEDIEVIL 2	16
17	ROAD RASH JAILBREAK	17
18	SAGA FRONTIER 2	18
20	FRONT MISSION 3	20
22	LEGO RACER	22



PlayStation

MEDIEVIL 2



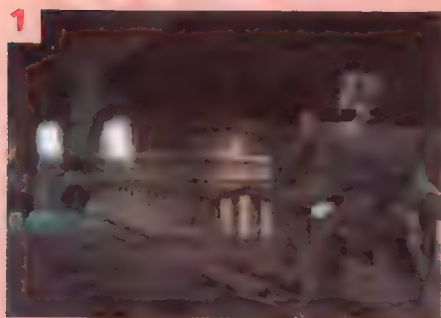
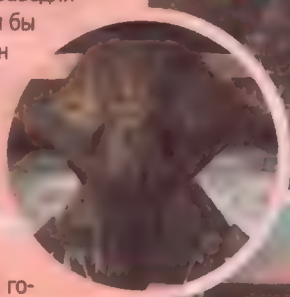
3D adventure

SCEE/SCEE Cambridge

1 ДАТА ВЫХОДА начало 2000 года

Наш любимый рыцарь-скелет возвращается во второй части популярного 3D adventure от европейского отделения Sony — в **Medievil 2**! Вся эта история началась на заре времен, когда в одной волшебной стране под названием Гэлоумэр появился злобный волшебник Зорак, который не нашел себе должного применения, а потому решил всех поработить, страну захватить и все такое и тому подобное. Вот такой злобный тип.

Только он не учел один маленький моментик: его заклятый враг и просто хороший, только немножко мертвый парень Сэр Даниэль Фортезко очнулся от своего долгого сна и решил восстановить добро и справедливость во всем мире. Ну или хотя бы на просторах Гэлоумэр. Сэр Дан так и поступил, в результате чего Medievil (на который вы истратили столько денег) закончился, Зорак погиб, а его книга чудовищных заклинаний была потеряна навеки...



[1-3] Нет, это не просто пародия на Resident Evil, а полноценная игра. Более того, судя по всему она будет не менее интересна, чем ее популярная предшественница.

500 лет спустя, а именно в 1888 году, в Лондоне некий опять-таки нехороший дядька Лорд Пэйлторн (суперпреступник, злой маг и разыскиваемый полицией антисоциальный элемент) где-то как-то раздобыл страницы этой самой книги заклинаний. Правда, не все. Не умея читать, он, тем не менее, смог вызвать орды монстров, оживил нежить и т.д. и т.п. Все бы хорошо, только нескольких довольно важных страниц как раз и не хватало, например, контролирующей эту самую армию тьмы. М-да, облом следовал за обломом, включая такой незаметный маленький обломчик: Сэр Дан, в то время выставленный (ну его скелет) на самой дальней и пыльной витрине музея, также ожил. В общем, нас ждет очередная битва гигантов, в главной роли которой — Сэр Дан.

Подключив верный Dual Shock (без него теперь мир не спасают), вы отправляете главного героя в свой крестовый поход, протянувшийся по 17 различным трехмерным уровням, базирующимся на некой извращенной, но бесконечно комичной версии Лондона. Что, в общем-то, и понятно: разработчики-то выходцы из Англии. На сегодняшний день уже готовы 3 таких вот уровня. Первый — музей, где с помощью духа Сэр Дан найдет оружие, среди которых меч, топор, лук и пулемет(?!). Также существуют некоторые таинственные артефакты, которые могут перевоплотить героя в... во что-то страшное и ужасное. Разработчики говорят, что можно будет поиграть безголовым Даном, рукой Дана и другими вариациями

бессмертного рыцаря. Посмотрим. Второй уровень — битва с ужасными ожившими костями динозавра, который охраняет выход из музея. Затем битва перемещается на улицы города, ну и так далее.

Сэр Дан встретит на своем тернистом пути симпатичную египетскую (видать, тоже ископаемую) принцессу, эксцентричного профессора и других, которые обеспечат вас заданиями, которых, как нам обещают, будет вполне достаточно. В общем, **Medievil 2** — это не одни поединки, но также и всевозможные загадки и исследования совсем не мальных уровней.

Главный герой будет помогать различным персонажам, влюбится в принцессу, а также спасет мир. В игре уже наблюдается весьма симпатичная графика, которая в финальном релизе должна стать еще лучше. Зная о достигнутом первой частью успехе, можно смело предположить, что и **Medievil 2** ждет не меньшая слава. Сэр Дан, наш любимый бессмертный рыцарь, возвращается, а мы готовим ритуальную встречу.

PlayStation



ROAD RASH: JAILBREAK

ЖАНР гонка ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК EA
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА начало 2000 года

Вы ждали, надеялись и боялись взглянуть — но Road Rash оправился от своей убогой трехмерной инкарнации под названием Road Rash 3D и теперь возвращается во всеоружии! Серия Road Rash была, есть и будет одной из самых удачных среди обилия игр, выпускаемых гигантом рынка виртуальных развлечений Electronic Arts. Появившись однажды на ископаемой MegaDrive, Road Rash на долгое время стал эталоном гонок на мотоциклах. Погони по простирающимся на многие-многомили шоссее в различных уголках США, битвы с конкурентами, удары цепями, дубинками и обрезами труб по головам зазевавшихся полицейских и многочисленных противников, убийственные мотоциклы, встречное движение и пасующие на дорогах олени...

Фанаты смахивают скую слезу, вспоминая старые добрые времена. Чу, EA что-то опять замышляет, и лучше бы это не имело отношения к убогому Road Rash 3D. Ибо повторного оскорбления многочисленных поклонников серии просто не вынесут. Предвидя такую реакцию, разработчики постарались решить все "наболевшие" вопросы первой трехмерной версии Road Rash для PlayStation, а именно разобраться с управлением и игровым процессом. Итак, встречайте.

Первоначально игра называлась Road Rash Unchained, теперь же — RR: Jailbreak, что обозначает «Побег из Тюрьмы». Впервые со времен создания серии в игре будет сюжет. Главные герои — Spaz и его дружок Punt, с которыми россияне пока не знакомы, но именно эти два товарища фигурировали в телевизионном рекламном ролике Road Rash 3D. Punt должен помочь Spaz'у стать честным человеком, завязав с бандами и мотоциклами. Способ, тем не менее, весьма необычен — участвуя в различных заездах с многочисленными бандами, стать лучшим.

Впрочем, нам должно быть все равно, главное — чтобы дали вволю покататься по обширным просторам мира Road Rash. Географически игра сильно изменилась в лучшую сторону. Трассы пролегают во всех уголках света, таким образом, гонки теперь не ограничены одними США и прилегающими территориями. Заезды совершаются в городах Азии, Европы и Африки. Во время своих путешествий герои смогут полюбоваться лесами, горами и различными секретными местностями, например, AREA 51, где, как все знают, правительство США хранит сбитую в 1947 году летающую тарелку.

Spaz и Punt должны будут вступить в ряды одной из противоборствующих банд, будь то the DeSades или the Kaffe Boys. Первые — любители черной кожи и развевающихся флагов, не чужаются грубой силы и вообще клевые ребята. Другие разъезжают на быстрых японских мотоциклах и демонстрируют мастерство вождения двухколесных транспортных средств. В каждой банде существует жесткая иерархическая система, а



значит, цель наших героев — стать лидерами (и таким образом, надо думать, вступить на путь истины...).

Путь на вершину будет чередоваться с многочисленными гонками, в которых предстоит разбить не один мотоцикл и сокрушить не одного противника. Надо отметить, что теперь на удары отводится целых три кнопки вашего контроллера, которые ответственны за всевозможные комбинации и специальные приемы. Также в цепких руках вашего гонщика сможет побывать одно из 11 разнообразных орудий "труда". Каждое позволяет особо эффективно расправиться с надоедливыми соперниками, что не может не радовать.

Кроме основного, описанного выше, в Jailbreak существует еще шесть других режимов игры. Все они более или менее стандартны и привычны, хотя есть и очень любопытные. Например, возможность встать на сторону закона. Полицейский обязан во что бы то ни стало остановить нарушителя, желательно отдубасив его предварительно дубинкой, что и предстоит сделать. И не один раз.

Но самое интересное, естественно, автор припас напоследок. Как вам нравится кататься на мотоцикле с коляской? А возможность посадить туда напарника? А дать ему возможность сражаться, пока вы лихорадочно ведете на скорости 200 км/ч мотоцикл? Да, такого интересного режима игры вдвоем в гонках не было давно. Могут с уверенностью утверждать, что именно это нововведение будет основным плюсом Road Rash: Jailbreak, при условии, конечно, если вы любите играть вдвоем. Возможность убедиться в этом EA должны представить уже в январе 2000 года.

PlayStation



[1-2] Новый Road Rash должен исправить все ошибки ее первой трехмерной части. Иначе на серии можно будет ставить крест.

SAGA FRONTIER 2

ЖАНР RPG ИГРАТЕЛЯ И РАУНДИНГ Square
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Grandia

Надо же, оказывается, даже у Square есть плохие игры. Сам по себе этот факт, конечно, удивления не вызывает, в конце концов, все мы люди, все имеем право на ошибку. И я вполне могу понять и простить появление всяких несуразных вещей вроде Chokobo Racing или Front Mission-2 (конек Square — RPG, а всякие там гонки, стратегии и прочее — это так, развлечение), но вот когда общепризнанный лидер жанра выпускает RPG, в которую невозможно играть, это, мягко говоря, расстраивает.

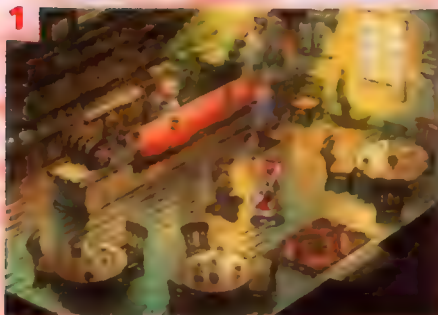
Нет, я бы еще понял, если бы подобное "чудо" вышло из-под пера какой-нибудь 989 Studios или Accolade, но Square, моя любимая Square?! Увы, разработчиком SaGa Frontier была именно Square. Да и кто еще мог бы это быть, если действие игры разворачивается в мире Romancing SaGa — знаменитейшей в Японии Square'вской серии ролевых игр (большинство из которых до Европы так и не добрались). Несмотря на обилие прекрасных идей и оригинальную концепцию, игра получилась... Нет, правильнее будет сказать, игра не получилась, причем совсем. Тусклая, невыразительная графика, ужасающе несбалансированный игровой процесс, выводящая из себя убогая система нелинейного развития сюжета Free Scenario System и еще множество различных мелких черт, черточек и штрихов, убивающих хорошую идею на корню. Может быть, всему виной очередная погоня японцев за оригинальностью? Или, возможно, Square слишком избаловалась, почивая на лаврах своих успешных разработок, расслабилась и стала откровенно халтурить? А может, я просто не в состоянии оценить всю гениальность японских творцов от мира видеоигр (пресловутая разность европейского и азиатского менталитетов)? В общем, меня игра озадачила и оставила в душе ноющее чувство недоумения: что бы это значило? И я оказался не одинок: по всему миру зубры игровой прессы, издания попроще и простые игроки пинали ногами несчастную Square. Естественно, в США и Европе игра с треском провалилась, нанеся до-



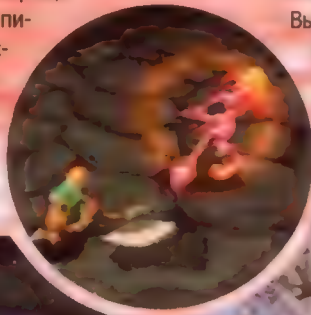
вольно ощутимый удар по бюджету и еще больший удар по самолюбию маститого разработчика.

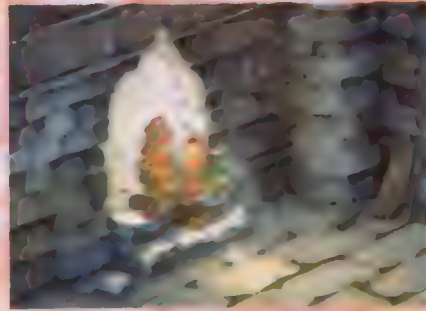
Однако на этом история проекта вовсе не завершилась (хотя, не скрою, многие этого ожидали) — не в правилах Square бросать свои продукты на произвол судьбы. Учтя предыдущие ошибки, ну или, по крайней мере, пообещав это сделать, неугомонная brand-name RPG-maker стремительными темпами взялась за разработку продолжения многострадальной саги, и вот уже весной этого года вниманию обитателей Страны восходящего солнца была явлена она — SaGa Frontier-2. Если бы вы только видели это зрелище: говорят, от удивления раскосые глаза японских журналистов становились овальными, как у персонажей аниме. Отовсюду неслись недоверчивые вопросы: "Скажите, это действительно SaGa Frontier?"

Вы нас не обманываете?" и т.д. Действительно, поверить в то, что красочное феерическое действо, развернувшееся на демонстрационных мониторах, имеет хоть какое-то отношение к



[1-2] Таких нестандартных по своему виду RPG мы никогда еще не видели. Все в ней выглядит так, как будто было нарисовано акварельными красками.





SaGa Frontier, было трудно. Далее последовали положительные отзывы критиков, реклама на телевидении и в прессе. Народ кинулся в магазины, с типично японским фанатизмом сметая с полок сверкающие коробки с дисками. Однако Япония — это Япония (у них там и симуляторы электричек всенародной любовью пользуются), а Европа и США — дело совсем другое. Поэтому в течение нескольких месяцев вопрос об издании **SaGa Frontier-2** за пределами Японии оставался открытым. Однако в конце концов, вдохновленная результатами продаж на родине, Square дала добро на начало работ по переводу, и уже зимой 2000 года англоязычная версия игры стараниями Square-Electronic Arts должна будет увидеть свет. Увы, пока только в США, кто будет издавать игру в Европе — еще неизвестно, но вероятность появления PAL'овской версии очень велика, так что будем надеяться. А пока, чтобы хоть как-то скрасить мучительные месяцы ожидания, я поделюсь с вами имеющейся у нас информацией.

Начну с нововведений. По сравнению с первой частью игры изменилось многое. Я бы даже сказал больше: единственное, что объединяет **SaGa Frontier-2** с ее предшественницей — это название и игровой мир. Изменения затронули практически все аспекты игры, начиная с графики и заканчивая игровым процессом.

Сильнее всего преобразилась система развития сюжета: неудачная Free Scenario System уступила место классической Romancing SaGa'овской системе сценарных развилок. То есть теперь по ходу игры периодически будут встречаться ключевые моменты, когда в зависимости от принятых игроком решений будет изменяться дальнейшее развитие сюжета. Сам же сюжет в свою очередь стал более полноценным, комплексным и (в отличие от первой части игры, имевшей довольно детский стиль) более серьезным. Сюжет-

ная линия стала более приземленной, в ней нет ни романтического пафоса, как в Final Fantasy VIII, ни хаотичного спасения мира от сил вселенского зла, как в SaGa Frontier-1, основной акцент сместился в сторону политических интриг и межправительственных заговоров. Теперь наши герои не столько вершат историю, сколько движутся вперед, подхваченные водоворотом ее событий.

В самом начале игры вам дается возможность выбора между двумя различными персонажами. Вы можете играть либо за принца Густава XIII (Gustav XIII), отправленного в изгнание за отсутствие магических способностей, либо за Вильяма (William), юного охотника за сокровищами, странствующего в поисках пропавшего отца. В зависимости от сделанного выбора вас, естественно, будет ждать совершенно разное развитие сюжета. Кроме того, по ходу игры к вашей команде будут присоединяться новые персонажи, а это в свою очередь повлечет за собой все новые и новые сценарные развилки. Короче, будет весело. А еще Square пообещала достойно вознаградить терпеливых игроков: после каждого пройденного варианта сюжета будут открываться новые, доселе недоступные варианты развития событий, дополнительные квесты, новые сюжетные линии, секретные персонажи и т.д. В общем, играть нам не переиграть.

Еще одним интересным ходом **SaGa Frontier-2**, кроме продвинутой схемы развития сюжета, стала система смены поколений, так называемая Generation System. То есть, начав игру одним персонажем, до

конца игры вы можете добраться, управляя его правнуком. К тому же, все события игры теперь нелинейны по времени. Игра изобилует так называемыми флэшбэками (от английского «flashback» — неожиданное возвращение памяти, воспоминание и т.д.). К примеру, минуту назад вы сражались в 1253 году, и вдруг раз — и оказывается в 1247. Довольно интригующе, я бы сказал.

Но изменения в сюжетной линии — далеко не единственный приятный сюрприз, который нам приготовила Square. Изменения также коснулись и графического оформления. На смену царству мрачных строений и уродливых спрайтов первой части игры пришли мягкие «акварельные» полутона и детально прорисованные фоны. Все локации в игре были созданы вручную профессиональными художниками. Причем стилистически игра стала гораздо более приближенной к реальной жизни, исчезла затейливая SD (Super Deformed — сверхдеформированная) архитектура, странная растительность к месту и не к месту — в общем, игровой мир приобрел более привычный европейскому глазу вид. Но, вместе с тем, дизайнерам удалось сохранить особое «сказочное» очарование серии, что радует.

Отдельного упоминания заслуживает музыка. Square заявляет, что специально для игры было записано более полутора часов первоклассных романтических (!!!) оркестровых композиций. Уж не знаю, как вас, а меня в этой фразе больше всего заинтересовало словечко «романтических», уж очень мне охота знать, как выглядит романтика в исполнении японцев. Да и на все остальное, честно говоря, было бы интересно взглянуть. Что ж, пойду писать гневную петицию в SCEE, пусть поторапливаются, а то обленились там совсем.

PlayStation



FRONT MISSION 3

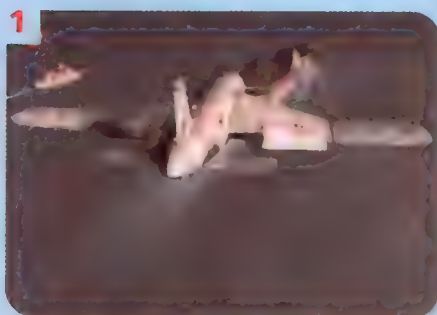
жанр стратегия/ролевая игра

платформа PlayStation

Square Electronic Arts/ Square

1 ДАТА ВЫХОДА начало 2000 года

Бои на огромных вооруженных до... наверное, зубов роботов продолжаются в третьей, так пока и не дошедшей до англоговорящих берегов версии нетленной стратегической ролевой игры Front Mission 3. Но подождите! Похоже, Square наконец-то созрели, и мы, в конечном итоге, тоже сможем сыграть в эту популярную в Японии стратегию/РПГ.

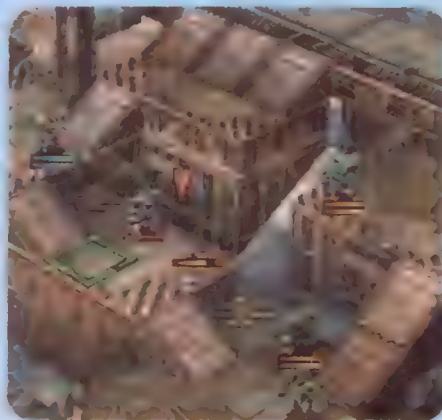


[1-3] Пошаговые бои в Front Mission 3 происходят один на один и в полном 3D. К счастью, для победы в них вам будет достаточно лишь отдать правильные приказы своим немногочисленным войскам.

Злобные японцы практически никогда не выпускают свои ролевые хиты в не говорящих на языке Страны восходящего солнца уголках мира. НЕСПРАВЕДЛИВО! Ну а компания Square, срубившая столько капусты на Final Fantasy, могла бы уже давно ориентироваться не только на японский, но и на остальные игровые рынки. И сколькими отличными ролевыми проектами мы могли бы тогда насладиться, эх. Но так получилось, что Front Mission, стратегическая РПГ, где главные герои управляют гигантскими роботами, вышедшая на закате эры Super Nintendo, так и не дошла до нас. В результате чего третья часть сериала станет первой для европейцев, а значит, опять возникнет чехарда с нумерацией, прямо как с Final Fantasy.

Как бы там ни было, скажем спасибо, что хоть какая-нибудь версия этой увлекательной игры станет доступной, а посему ее и рассмотрим.

Начнем, пожалуй, с рассмотрения более ранних игр серии. Их отличительная черта — богатейший увлекательный сюжет, на фоне которого разворачиваются сражения боевых роботов, танков и прочей техники, где сплошь и рядом процветают предательство, измена, и лишь главный герой с чистой совестью и твердыми моральными устоями способен навести во всем этом порядок, естественно, не без помощи игрока. Стоит отметить, что хотя Front Mission никогда еще не переводилась на английский, мы, тем не менее, можем получить некоторое представление о масштабах и характере происходя-



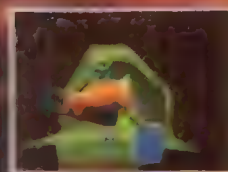
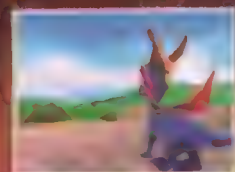
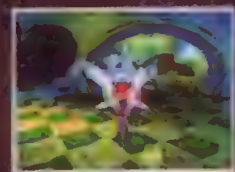
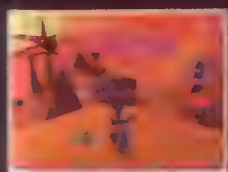
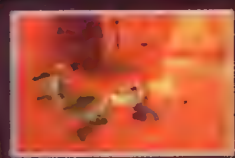
щих событий — для этого стоит взглянуть на другой хит Square — Final Fantasy Tactics.

Захватывающий сюжет вообще всегда был отличительной чертой игр от Square, однако не менее важной составляющей успеха произведений именитого японского разработчика всегда была отличная, а местами просто шокирующая своей неземной красотой графика. Конечно, потом компания выпускала очередной шедевр, и наши представления о "неземной красоте" сразу же поднимались на новый уровень притязания. Front Mission без всяких сомнений можно и нужно отнести к несомненным успехам Square в графическом оформлении для PlayStation. Вторая часть сериала поражала отличной трехмерной графикой, включавшей в себя реалистичные ландшафты и роботов. Представьте себе Armored Core, перенесенный в изометрическую проекцию, одобренный стратегическими боями и богатым сюжетом, и вы получите Front Mission.

Третья часть уже выглядит на порядок лучше предшествующих, и я не могу дождаться, когда же ее переведут на английский, дабы оценить по достоинству богатейший сюжет, многочисленные достижения японской инженерной мысли в области создания различных вооружений и модификаций боевых роботов, ибо свято верю, что только представители Страны восходящего солнца знают, как должен выглядеть настоящий РОБОТ, да простят меня Фанаты MechWarrior. Бои должны начаться в начале следующего года.

PlayStation





Оригинальный
диск с инструкцией
на русском языке



LEGO RACERS



гонка **Lego Media/High Voltage**
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА конец 1999 года

Новой игрой **Lego Racers Lego Media**, отделение по разработке компьютерных игр датского производителя игрушек, собирается впервые открыть для себя рынок PlayStation. Как следует из названия, игра эта будет предназначена для тех, кто все детство мечтал прокатиться на собственном автомобильном творении из конструктора Lego. Привлекающий основное внимание элемент новой разработки — именно возможность собирать собственные машины: подбирать цвет, размер, форму и положение каждой детальки Lego.

В начале игры в вашем распоряжении будет иметься куча кирпичиков и шасси на четырех колесах с сидением, все остальное будет зависеть от ваших дизайнерских способностей. В отличие от "более серьезных" автосимуляторов, тут вам не придется выбирать двигатель или собирать подвеску — игра ориентирована на детей и не будет перегружена техническими подробностями. Однако движок новой игры устроен так, чтобы учитывать рациональность физических моделей движущихся объектов, поэтому ходовые качества от того, где и как вы прицепите ту или иную детальку, зависеть все-таки будут. Игрок сможет по своему усмотрению перемещать центр тяжести своего творения, нагружать машину спереди или сзади, от чего будет зависеть удачность прохождения поворотов, или играть с аэродинамикой при помощи антикрыльев, спойлеров и иных гоночных "примочек". Поскольку игра нацелена в основном на младшую часть игроков PlayStation, то разработчики сумели найти компромиссный вариант, который устраивал бы как подростков, так и совсем юных игроков: с одной стороны, можно вести сложные игры с физикой, учитывая распределение тяжести машины и аэродинамику, а с другой — это совсем не обязательно, и игру можно выиграть, просто максимально облегчив свой автомобиль. Гонки будут проходить на 12 трассах четырех миров Lego: в мире средневековых замков, пиратов, путешественников и в космосе. Каждый из замков наполнен своими препятствиями: так, например, в мире замков стоит ждать бол-



тающихся в воздухе молотообразных маятников. По ходу игры вы будете зарабатывать различные ускорители, колеса и спойлеры, такие же, что использует **Rocket Racer**, ваш главный компьютерный оппонент в игре. Но прежде чем вы сможете получить все эти прибамбасы, игра будет "подкармливать" вас более мелкими временными бонусами. Во время гонки игрок может подбирать пушки, временные турбоускорители, банки с маслом и крюк на веревке, который перетянет вас вперед любого оппонента, за которого вы зацепились. Каждый из этих бонусов можно усовершенствовать, если три раза подряд поднять иконку его "апгрейда". Например, если вы выбрали турбоускорение и потом трижды поднимали его серебряные иконки, чтобы его усовершенствовать, то вы сможете тараня прорываться сквозь облако других гонщиков перед вами. Если и этого вам недостаточно, то, чтобы выиграть в игре, вы можете ехать по многочисленным секретным тоннелям и срезать по боковым дорожкам. Чтобы найти некоторые из них, вам нужно просто вовремя повернуть, а чтобы открыть другие, выстрелить из пушки и пробить хилые стены трассы, собранной из конструктора Lego. Для тех игроков, кто озабочен легальной стороной вождения, в игре есть режим выдачи водительских прав игрокам, где вы можете дать своему пилоту имя и выбрать фотографию. Само собой, созданные игроком машины можно будет сохранять на картах памяти, причем на одной будет умещаться сразу несколько разработок, что теперь, в эпоху крайней прожорливости компьютерных игр, встретишь нечасто.



[1-2] Без всякого сомнения, гонка **Lego Racer** разрабатывалась исключительно для детей (а также их родителей).



PlayStation





ОБЗОР

24	TOMORROW NEVER DIES	24
26	DUNE 2000	26
28	READY 2 RUMBLE	28
30	RAINBOW SIX	30
32	FIGHTING FORCE 2	32
36	WORMS ARMAGEDDON	36
38	PAC MAN WORLD	38
40	NBA LIVE 2000	40
42	XENA WARRIOR PRINCESS	42
44	DEMOLITION RACER	44
47	KILLER LOOP	47

- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем параметрам.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Игра: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Соперники: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	3
ЗВУК	3
ИГРА	3
СОПЕРНИК	3

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation

TOMORROW NEVER DIES

ЖАНР 3D adventure/action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Black Ops
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Mission Impossible

Среди прочих героев современности Джеймс Бонд уже прочно занял свое место знакового персонажа массовой культуры, к которой, в частности, мы относим видеоигры. Красавец, супергерой, неоднократно спаситель человечества, головная боль злодеев всех мастей, неотразимый покоритель сердец — вот его визитные карточки. Неистребимый, почти бессмертный агент Тайной Полиции Ее Высочества Королевы Англии добился поистине огромного признания и удостоился великой чести стать живым мифом за какие-то 35 лет, которые прошли с того момента, когда Яну Флеммингу пришла в голову мысль создать подобный образ.

Теперь живой символ супершпиона мирового масштаба удостоился своей первой интерпретации в виртуальной вселенной PlayStation. Tomorrow Never Dies — приветствуйте!

Стоит сразу предупредить: эта игра имеет мало общего с одноименным фильмом. Дело в том, что создатели Tomorrow Never Dies изначально не собирались создавать интерактивную версию приключений Бонда для PSX, воспроизводя соответствующие события. Комментирует один из создателей игры Майкл Гуттентаг: "То, что мы действительно собирались сделать — это создать игру, которая передавала бы атмосферу фильма про Джеймса Бонда. А что такое атмосфера фильма про Бонда? На самом деле это не какое-то чувство, которое вызывает один-единственный фильм, но это приключения, события, создающие образ, напоминающие из разных серий его похождения. И наша концепция состоит в том, чтобы создать игру, в которой было бы достаточно именно таких "бондовских" моментов". В соответствии с сюжетной линией, действие игры начинается в тот момент, когда фильм заканчивается. Агент 007 противостоит очередному злодею — масс-медиа магнату Элиоту Карверу, который рассчитывает достичь мирового господства (незамысловатый парень) путем сраживания Великобритании и Китая. Его основное оружие — дезинформация и деньги, которыми он платит своим наемникам. Ваше оружие — ... секретную информацию на страницах массовых изданий просто не печатают :). Итак, ваше очередное приключение начинается где-то на русской границе с Китаем. Зима. Сугробы по плечо. Секретная база



Карвера. Естественно, Джеймсу надо туда проникнуть и точно установить местоположение коммуникационной системы противника, для того чтобы дать верную ориентировку для бомбардировки врага. А потом, пока скорые на руку союзники не сравняли вас с землей вместе с вражеской базой — пора становиться на лыжи! И резво гнать по снежку, пока разъяренные снайперы не наделали лишних дырок в дорогостоящем костюме. А потом еще неплохо бы заскочить на вражеский оружейный рынок, нагнать страху на обнаглевших злодеев. И еще, конечно же, придется стащить планы суперсекретного бомбардировщика из горящего рушащегося здания (типичная история: сколько раз видели, а теперь вот сами попробуйте!). Или вот, например, нужно встретиться с другим агентом для передачи необходимой информации, получить ключи от машины, а потом догнать и уничтожить вражеский конвой. А можно еще повоевать в торговом районе Сайгона, будучи со всех сторон окруженным противниками. И это еще не все... Как сами видите, задания точно вы-



[1-2] Tomorrow Never Dies состоит из нескольких игр, для каждой из которых был создан свой собственный "движок".



держаны в стиле бондовских фильмов, адекватно воссоздавая соответствующую атмосферу. По сути, **Tomorrow Never Dies** пытается создать мультирежимную игру, давая игроку возможность поучаствовать и в схватках на своих двоих, за рулем машины, на вышеупомянутых лыжах, а плюс к этому, даже под водой и в воздухе. Вполне очевидно, что попытка убить много зайцев сразу из одного ружья далеко не всегда оказывается успешной. Но, честно говоря, среди всех игр, в которых воплощалась подобная концепция, **Tomorrow Never Dies** — наилучший вариант. Создать несколько режимов “в одном флаконе” вполне удалось, и винегрета, к счастью, не получилось.

Честно говоря, будучи с графической стороны выполненным на вполне достойном уровне, TND не дотягивает до какого-то откровения. По сути, графика довольно качественна, но ничем не впечатляет. Анимация временами оставляет желать лучшего, но к ее “дерганности” быстро привыкаешь, и это перестает так нервировать, как это было в *Mission: Impossible*. К другим печальным глюкам относится застревание в объектах и стенах, что, по большому счету, уже серьезней. Камера сделана весьма удачно и снабжена рядом вполне драматических точек зрения, между которыми прекрасно ориентируется. В связи с этим хочется отметить прикольно реализованную опцию бондовского автоприцела. Описать это достаточно сложно, естественно, лучше самому попробовать, что к чему. На начальной стадии разработки у авторов были с этим делом серьезные проблемы, но, по-видимому, они со всем удачно справились. Управление четкое и достаточно плавное, без эпилептических рывков и адекватно соответствует разнообразию движений агента 007. Как и полагается герою, он бежит, прыгает, ходит приставным шагом, перекачивается, пригибается — в общем, находится в прекрасной спортивной форме. Как, впрочем, и его боевой арсенал.

Разработчики укомплектовали Бонда по самое “не могу” всяческими шпионскими примочками и наворотами. В **Tomorrow Never Dies** реализована куча всяческого прикольного секретного оружия, которое выполнено абсолютно в духе фильмов. Описывать весь этот лазерный-взрывающийся-следящий набор бесполезно (тем более, что по-русски эти названия вразумительно не передать) — это нужно пробовать. Пробовать в действии, как мины или снайперскую винтовку с оптическим прицелом. Или как гранатомет с очками ночного видения (это все не стеб — это все действительно есть ТАМ!)...



Поговорив о том, чем мы будем уничтожать мерзопакостных злодеев, неплохо бы упомянуть самих злодеев. AI — да, речь пойдет о нем. На мое удивление, он оказался довольно силен. Мне понравился тот факт, что если врагу выстрелить в голову, то он отдаст концы сразу и бесповоротно, а вот если стрелять в тело, то нужны четыре попадания. Конечно, в *Medal of Honour* это было еще ярче сделано, но все равно приятно. Приятно и то, что супостаты все же не хотят умирать — зато они охотно зовут на помощь, а если уж приходится вас атаковать, то не ждите штурма лоб в лоб. Нет, злодей побежит к вам зигзагами, пригибаясь и уворачиваясь от пуль.

Игровой процесс построен таким образом, что сохраниться можно только в конце уровня, уничтожив противника и выполнив задание. Естественно, что это не всегда оказывается реально сделать с первого раза, так что приходится переигрывать. Плюс к этому **Tomorrow Never Dies** получается слишком коротким — всего десять миссий. Пускай игровой процесс достаточно динамичен и активен, но это, мягко говоря, мало. Только, как говорится, успеешь разойтись, тут тебе и конец. Можно, конечно же, переиграть на другой сложности, но ведь по сути все остается прежним. При сложности “007” изменяются только характеристики выносливости противников и ваши собственные, и ничего более. В таком режиме игру можно пройти, только уделяя наибольшее внимание своей шпионской неуловимости.

В итоге хочется отметить, что **Tomorrow Never Dies** получился весьма противоречивым продуктом. Разумеется, что для фанатов Бонда он входит в категорию игр “обязательных”. Это наилучшая мультирежимная игра для PlayStation на данный момент — в этом нет сомнения. Однако такие недостатки, как небольшая протяженность во времени, скромная графика могут смутить некоторых игроков. Однако, в общем,



TND — очень запоминающееся, достойное произведение, в которое действительно стоит поиграть.

...Итак, злодей Карвер достаточно могущественен, чтобы развязать третью мировую войну. И есть только один человек на свете, который может с ним справиться. Его зовут Бонд. Джеймс Бонд.

Иван НАПРЕЕНКО



DUNE 2000



ЖАНР real-time strategy **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Westwood studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Red Alert, WarZone 2100

Планета Арракис, известная как Дюна. Царство песков, родина особого вещества — спайса, необходимого для космической навигации. Спайс правит вселенной. Тот, кто контролирует Дюну, контролирует спайс.

Императором был объявлен конкурс среди трех благороднейших домов галактики — победитель получит в свое полное распоряжение Дюну. Разрешены любые методы борьбы. Ни один из способов не является запрещенным, победителем признается сторона, выстоявшая в ходе конфликта.

Армии трех крупнейших из знатных домов империи слетелись на Арракис, чтобы сойтись в яростной битве: благородные Атридесы, коварные Ордосы, жестокие Харконены, но победитель будет только один.

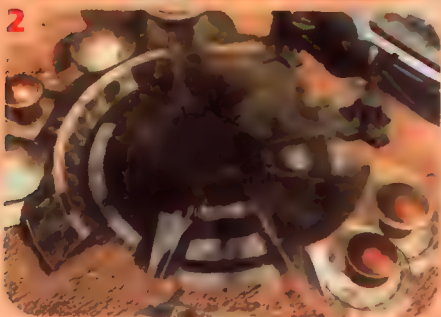
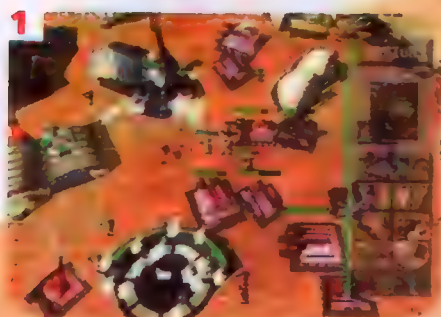
На этой планете ты встретишь свою судьбу, на этой планете ты встретишь смерть — так гласит древнее пророчество.

Dune, старая добрая Dune... Когда-то с этой незатейливой игры начал свое победоносное шествие на PC жанр real-time strategy. Да, сколько лет пролетело, сколько воды с тех пор утекло. Победоносно прошелся по игровым платформам грозный Warcraft, вихрем промчалась постапокалиптическая KKnD, взбудоражил взрывами виртуальный космос стильный Starcraft, однако старушку Dune по-прежнему помнят, по-прежнему любят и по-прежнему в нее играют, причем не только на PC. Вот только PSX до последнего времени оставалась незаслуженно обделенной. Но вот и на нашей улице наступил праздник — Dune, великая, единственная и неповторимая Dune теперь есть и на PlayStation!

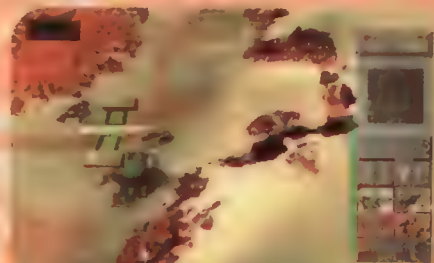
Естественно, речь идет не об оригинальной Dune 1992 года (я, конечно, с уважением отношусь к классике, но выпускать подобную игру сейчас было бы по меньшей мере неразумно), а о ее римейке 1999 года Dune 2000. Версия D 2000 для персонального компьютера появилась еще в начале прошлого года, однако до нашей любимой серой приставки игра добралась лишь нынешней осенью. На перенос Dune 2000 на PlayStation у Westwood ушло целых полгода. Довольно долго, впрочем, Electronic Arts разработчиков особенно не торопила. Дело в

том, что PC версия игры не оправдала надежды компании. Долгожданное продолжение Dune, поначалу встреченное с энтузиазмом, на деле оказалось очередной стандартной стратегией из многих, в изобилии встречающихся сейчас на рынке, с самой обычной графикой и ничем не примечательным игровым процессом. Единственное, что выделяло проект на фоне десятков ему подобных — громкое имя. Результат оказался вполне закономерным: некоторое количество дисков разошлось среди ностальгирующих фанатов, но общий уровень продаж оказался далек от запланированного. Естественно, выпускать на PlayStation игру в подобном виде было бессмысленно (понятно, что на нашей приставке со стратегиями негусто, но не до такой же степени), поэтому было решено: на PSX будет своя Dune! Трехмерная, полигональная, с переработанным сценарием и адаптированным специально для приставки игровым процессом. Вот так-то! Наконец-то мы утерли нос спесивым пишущикам! Вот только утерли ли? Вот это-то мы и попытаемся сейчас выяснить.

Разбор "полетов" начнем с графики. Ведь именно графика является "лицом" игры. Ну что я могу сказать? Лицо как лицо, не супер-модель, конечно, но и не крокодил какой-ни-



[1-3] Обновленная трехмерным "движком" классическая Dune все еще способна возбудить к себе интерес, причем не только у одних лишь фанатов жанра и игр от Westwood.



будь. Специально для Dune 2000 в чаше "Западного Леса" (если кто не знает, именно так переводится на русский язык словечко Westwood) был разработан совершенно новый графический движок, благодаря которому, как уже говорилось выше, игра обрела модную ныне трехмерность. Другой вопрос, нужно ли это Dune. Не знаю, не знаю, но раз сделали, значит, считали, что нужно. Впрочем, как это ни парадоксально, особого влияния трехмерности в игре не чувствуется. Да, ландшафт теперь просчитывается в реальном времени. Да, юниты теперь полигональные. Да, появились симпатичные тени. Но несмотря на все эти ухищрения игровой мир, как и в предшествующих частях игры, остался плоским. Нет ощущения объема, что ли. Ну разве трудно было сделать парочку гор, упирающихся вершинами в камеру, несколько расселин, проеденных эрозией в скальной породе, объемные барханы, в конце концов. Увы, все, что мы имеем — бесконечная песчаная равнина с попадающимися периодически плоскими вкраплениями камня и "ржавыми" пятнами спайса.

«И где же здесь трехмерность?» — спрошу я вас. «Ну, не стоит делать скоропалительных выводов», — скажете вы, — «возможно, погоня за объемностью ландшафта и не являлась самоцелью для Westwood. Может, они все ресурсы кинули на создание юнитов». Ха, как бы не так! Юниты теперь действительно сделаны из полигонов. Но опять-таки при разработке их главенствующей была концепция «минимализм во всем». Танки, трайки, ракетные установки больше всего напоминают детские поделки из спичечных коробков. Раз коробочка — корпус, два коробочка — башня, спичка — ствол пушки. Впрочем, в оправдание Dune стоит заметить, что на экране обычного телевизора все эти подробности все равно разглядеть трудно. Так что примитивизм юнитов мы разработчикам простим. Тем более что уж очень у них карвестер рулезный получился. Круглый такой, ну прям как пивной бочонок на по-

лесиках, и так и ползает туда-сюда, туда-сюда. А в остальном... Увы, и здесь хваленая трехмерность себя почти не проявила. Но ведь хоть где-то в игре должно было сказаться ее влияние. И как выяснилось оказалось, причем не совсем так, как хотелось бы. Дело в том, что вместе с окружающим миром и юнитами объемность обрели и здания. Нет, как раз к самым зданиям никаких нареканий нет, они в меру симпатичны и даже местами оригинальны, но вот что касается их взаимоотношений с окружающим пространством, здесь есть небольшие проблемы. Ну объясните мне кто-нибудь, почему ветряк, требующий под себя полторы плиты фундамента, будучи на них установленным, занимает только одну? В общем, странная какая-то у Westwood получилась трехмерность. Хотя нельзя сказать, что графика в игре плохая, просто она довольно своеобразная. В любом случае смотрится Dune 2000 явно лучше, чем C&C: Retaliation (что и неудивительно — времени-то сколько прошло). А вот насколько хороша она с точки зрения игрового процесса? Сейчас мы это выясним.

"Джентльменский набор" игры не поражает воображение разнообразием, но вполне самодостаточен: Training, Mission mode, Multiplayer. Все эти режимы хорошо знакомы нашим читателям и не нуждаются в особых комментариях. Упоминания заслуживает разве что Multiplayer, и то исключительно из-за поддержки такой отмирающей периферии, как Link cable.

Что же касается собственно игрового процесса, то перед нами по-прежнему старая, добрая, любимая Dune. Три враждующих дома, спайс, коварные пес-



чаные черви... Все осталось по-прежнему, почти по-прежнему. Для новой части игры был использован более удобный интерфейс от C&C, также появилось множество мелких, но весьма приятных сервисных функций, призванных хоть как-то скрасить нелегкую жизнь виртуального полководца. Более дружелюбным, что немаловажно, стало управление, и хотя использование "грызуна" по-прежнему является предпочтительным, теперь играть со стандартным джойпадом стало куда удобнее, что радует. А вот обещанного поумнения искусственного интеллекта так и не произошло, причем, лично мне и имеющегося хватило выше крыши.

В общем, что я вам могу сказать? Игра, конечно, на любителя. Если вы в свое время были поклонником оригинальной версии или же просто жить не можете без стратегий, непременно взгляните. Кто знает? Возможно, Dune 2000 — это именно то, что вы так долго искали. Хотя, возможно, и нет.

Алексей КОВАЛЕВ

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

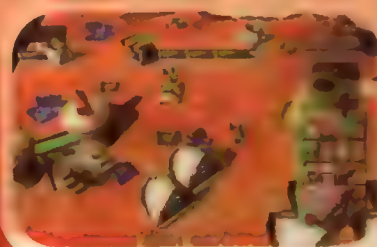
Dune есть Dune, как ты ее не наряди. Все еще привлекательная, но уже не так, как в старые добрые времена. Игра для поклонников оригинальной версии и любителей стратегии.

ОЦЕНКА

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Увлекательная, хотя и несколько старомодная стратегическая игра почти в 3D. На PlayStation лучше не найти.



READY 2 RUMBLE

ЖАНР спорт **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Midway/Pod 5
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Knockout Kings 2000

Бокс. Большие перчатки, маленький ринг и дядьки, упорно и методично бьющие друг друга по голове. Абсолютно легально.

Главные "прелести" бокса — серьезное поумнение спортсменов и сломанный нос, а также болезнь Паркинсона. Минздрав не рекомендует.

К ак же не повезло боксерам, но повезло вам. Имея приставку, диск с игрой и контроллер, можно абсолютно безболезненно набить виртуальную боксерскую рожу и отделаться при этом легким повышением уровня адреналина в крови и увлажнением ладоней. Минздраву сказать нечего.

Вообще-то говоря, ну его, этот спорт, давайте абстрагируемся от крови, Гринписа и Минздрава, почему бокс должен быть реалистично пугающим? Пусть лучше бойцы будут карикатурные, кровищу уберем, снабдим хип-хоповым саундтреком и... ПОЛУЧИМ Ready 2 Rumble (R2R)!!!

Да, дорогие читатели, Midway выпустили не Mortal Kombat 5 (это произойдет чуть позже), а вполне даже самостоятельную игру, посвященную боксу. И при этом сразу скажу, очень и очень неплохую.

Хотя, конечно, место первопроходцев в производстве "неспортивного" или, если угодно, аркадного бокса принадлежит одной скромненькой маленькой компании Nintendo. Punch Out, если не изменяет память, появился где-то в 85 году и сразу стал жанрообразующей игрой.

Упор делается не на спортивные аспекты, а на персонажей. Они должны быть, во-первых, колоритными, во-вторых, карикатурными и, наконец, запоминающимися. Надо заметить, что этой нехитрой истине последовало всего несколько проектов, удачными при этом можно назвать лишь Super Punch Out да R2R.

Midway свое дело знают. Взяв все самое лучшее из Punch Out и применив новейшие тех-



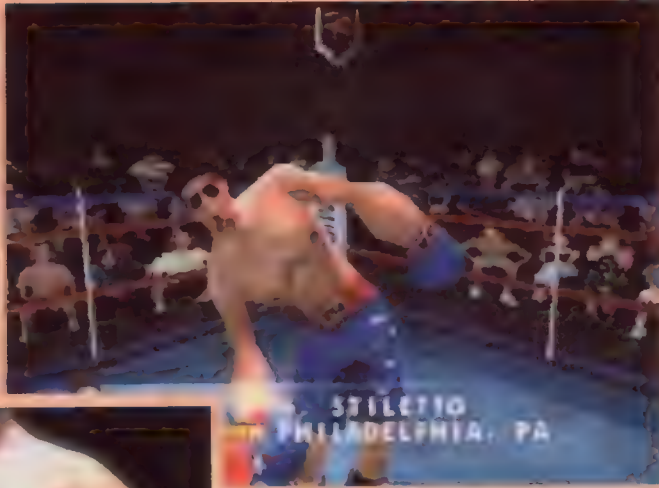
нологии, разработчики получили первоклассный продукт, который мы сейчас и начнем препарировать. Сразу хочется заметить, что R2R для PlayStation — продукт вторичный, во многом даже халтурный, прямо как Shadowman. Это значит, что изначально игра ориентирована на совершенно иную, заведомо более мощную приставку. Если в случае с Shadowman'ом это была Nintendo 64, то в случае с R2R — Dreamcast, а это как-никак 128-битный процессор против 32 у PlayStation. Понимаете теперь, почему так скептически звучит эта статья? В погоне за легкой наживой разработчики готовы обрезать руки и ноги любой игре, лишь бы впихнуть ее в очередной коммерчески пока еще выгодный формат, самый дикий пример тому — Resident Evil для GameBoy!!! ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ, разработчики?!?

Вернемся, однако, к Ready 2 Rumble. Не имея возможности выводить конкурентоспособную Dreamcast'у картинку, разработчики постарались сделать все возможное со старушкой PlayStation. Результат, в общем-то,



[1-3] Колоритные и запоминающиеся персонажи превратили скучный симулятор бокса в увлекательную аркадную игру.





совсем даже не разочаровал, а через некоторое время и совсем начал радовать.

R2R из тех игр, что либо нравятся с первых 10 минут, либо вообще никогда. Почему так происходит? Ответ хорошо скрывается, однако, как кажется, кроется в недостаточной проработанности игрового процесса, ибо R2R больше все-таки прикол, нежели серьезный спортивный симулятор. Ваш покорный слуга, например, прошел режим турнира за 20 первые минут знакомства с игрой, ни разу не использовав блок. Не потому, что не знал, где находится кнопка этого самого блока, просто искусственный интеллект противника достаточно туп. Кроме того, немного разочаровало отсутствие мощных (или модных?) комбинаций. Даже, стоит поправиться, не их отсутствие, а их невнятность. Можно провести ряд последовательных атак, но не очень понятно, в какой последовательности и когда стоит наносить удары. Самый же большой минус, который по замыслу разработчиков должен был стать одним из главных достоинств — известный (в США) ведущий, который перед каждым боем начинает вить: "Uhhhh, leet's get ready to rumblee!!!" Услышав это в третий раз, хочется кинуть контроллером в экран. Этого господина вы могли наблюдать, если смотрите Wrestling на канале TNT по пятницам.

Далее же пойдут одни положительные моменты. Пять с плюсом получают разработ-



чки за бойцов. Отличные персонажи, каждый по-своему озвучен, со своим стилем ведения боя, комментатором, специальными приемами — таких веселых "кадров" не было со времен Punch Out. Bravo!

Графическое оформление, хотя, как уже говорилось, несопоставимое с версией для Dreamcast, также заслуживает похвалы: "мягкие" текстуры и скелетная анимация, отменная плавность движений — на это стоит посмотреть, кроме того, каждый персонаж имеет индивидуально анимированные удары, стойки и гримасы. Хорошо.

И, наконец, звуковое оформление. Музыкальных композиций всего-то 3 или 4, поэтому о них ничего говорить не буду. Зато похвалю отличную озвучку бойцов и (еще раз отдельно) прикольных комментаторов, каждый из которых на свой лад подбадривает боксеров. Отлично.

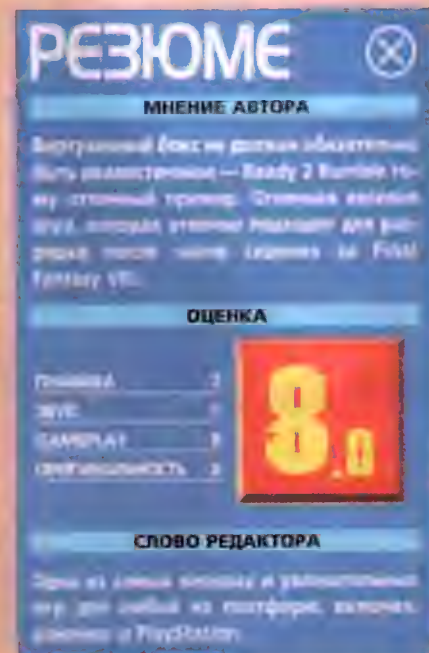
Теперь поговорим об игровом процессе. Три режима: обычный турнир, игра вдвоем и "спортивный клуб". С первыми двумя пунктами все и так ясно, а вот о последнем поговорим отдельно. Начинается все с того, что вы становитесь владельцем спортивного клуба, ваша цель — заработать денег и "вырастить" лучшего боксера. После выбора из списка неудачников какого-нибудь Boris Klockimov'a начинается долгий и трудный путь на вершину боксерского Олимпа.

Ваш подопечный начинает участвовать в показательных боях, победа в которых

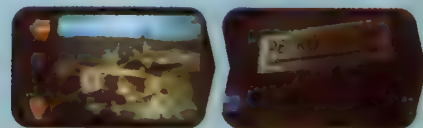
приносит деньги. На заработанное предстоит тренировать боксера по различным программам, которые, по сути, являются веселыми мини-играми, требующими от игрока хорошей реакции и чувства такта. Помимо тренировок Борис может и должен принять участие в боях за звание в трех категориях. В любой момент на баланс можно взять еще одного боксера и тренировать уже двух.

Процесс этот увлекательный и занимает довольно много времени, однако, как показывает практика, больше чем час в день в R2R при всех его достоинствах играть не очень-то интересно. Плюс это или минус — смотря с какой стороны посмотреть. Рекомендуется небольшими партиями пару раз в день, например, в перерывах между Resident Evil 3 или Final Fantasy VIII. Хорошая игра, хотя и не предназначенная в полном объеме для PlayStation.

Дмитрий ПОЛЮХОВ



RAINBOW SIX



ЖАНР action/strategy **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Red Storm/Rebellion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** нет

*"Do you believe? I'm a rainbow too."
Bob Marley.*

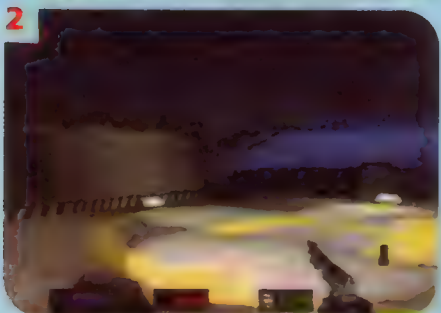
Зимой в Праге темнело быстро, на часах было всего без четверти семь, а темень стояла хоть глаз коли. Поплотнее запахнув потрепанное китайское пальто на "рыбьем меху" и повыше подняв воротник, Петр вышел из подъезда и быстрым шагом двинулся в сторону центра. Погода стояла морозная, было куда холоднее, чем в прошлое рождество, когда он последний раз был в Чехии.

Порывистый северный ветер швырял в лицо ледяную крупу впережку с мокрыми хлопьями снега. "В такую погоду хороший хозяин собаку на улицу не выгонит," — чертыхнулся про себя Петр и непроизвольно улыбнулся. "Должно быть, в Киеве сейчас тоже холодно и, возможно, тоже идет снег, интересно, как там Марина и дети?" — подумал он, и на его небритом осунувшемся лице появилась печальная морщинка — Быков не был на родине уже три года. "Не бойтесь, скоро все изменится, я вам обещаю," — прошептал Петр и ускорил шаг. Путь ему предстоял неблизкий, на другой конец города, а время уже поджимало. Конечно, можно было воспользоваться автобусом или подземкой, но там всегда существовал шанс нарваться на полицейский наряд или вызвать ненужное любопытство не в меру усердной бабушки контролера, а подобные встречи не входили в планы Быкова, по крайней мере на сегодняшний вечер. "Ничего, и так как-нибудь доберусь, здесь недалеко осталось," — подумал Петр и свернул в очередной переулок.

нельзя, этот вход предназначен только для сотрудн..." — окончить свою мысль он не успел: приглушенно рыкнул оснащенный прибором бесшумной стрельбы "стечкин", парнишка по-детски ойкнул, обмяк и, оставляя на стене кровавый след, сполз на пол. "Понабрали щенков в службу безопасности," — с непонятным чувством тоски глядя на труп парнишки, стекленеющим взглядом уставившийся в потолок, подумал Быков, автоматически подобрал гильзу с пола, сплюнул и двинулся в сторону основного корпуса консульства. "Последний раз, на этот раз точно последний," — думал он, шагая по асфальтированной дорожке. Перед входной дверью Петр ненадолго остановился, еще раз проверил спрятанную под пальто бомбу, зачем-то перекрестился («Бога нет,» — так говорил лектор на занятиях по политподготовке в спецшколе под Харьковом), достал пистолет и изо всех сил дернул дверную ручку.

Год 1999, человечество стоит на пороге нового тысячелетия. Советский Союз распался на множество мелких независимых госу-

Когда Быков добрался до здания британского консульства, стрелки на уличных часах показывали без двадцати восемь. "Быстро управился," — усмехнулся он и, поплотнее сжав в кармане рифленую рукоять пистолета, двинулся в сторону кирпичной будочки проходной. Дверь была не заперта и открылась плавно и без скрипа: "Цивилизация, блин!" — подумал Петр. Молоденький охранник при виде него вскочил со стула и испуганно воскликнул: "Стойте! Сюда



[1-2] В Rainbow Six разработчикам удалось удачно скрестить игру жанра стрелялки от первого лица чуть ли не с самой настоящей стратегией в реальном времени.



дарств, сделав малореальным возникновение глобального "ядерного" конфликта с участием крупнейших стран, в мире установилось хрупкое спокойствие. Однако на смену "коммунистической паранойе" пришла новая "чума", порожденная двадцатым веком, — терроризм. Сотни специалистов, прошедших обучение в спецслужбах стран бывшего коммунистического блока и оставшиеся в последнее время не у дел, составили костяк новых международных радикальных организаций. Смертельно опасные профессионалы, в неограниченных количествах снабжаемые оружием из стран третьего мира, стали представлять серьезную угрозу для всего человечества. Обеспокоенные данной проблемой, лидеры ведущих западных государств решили создать под эгидой НАТО международное спецподразделение для борьбы с терроризмом, проект получил кодовое наименование "Радуга" (Rainbow).

Итак, наши услуги вновь понадобились дя-дюшке Сэму. На этот раз нам, дорогие коллеги игроки, предстоит научить уму-разуму международных террористов. Американцам самим, как всегда, слабо, да и действительно, ну кому, как не нам, российским игрокам, лучше всего знать, как останавливать российских же террористов (ох уж мне этот Том Клэнси, дитя холодной войны). Ну что ж, террористы — так террористы, надо же помочь «братьям»-американцам. Между прочим, могли бы за оказание подобной бесценной помощи диски с игрой бесплатно выдавать... М-м-м, у-у-у, гу-гу-гу... Тьфу, это мне в редакции специальную губозакатывающую машинку выдали, чтобы не замечтался чрезмерно. Увы, бесплатный сыр бывает только в мышеловке, в нашем же насквозь прожженном мире рыночных отношений платить приходится даже за такое сомнительное удовольствие, как охота на террористов. Так что в очередной раз придется спасать мир за свой счет. Ну ладно, нам не привыкать.

Как вы думаете, что виртуальный борец с терроризмом должен сделать первым делом перед началом боевой операции? Проверить достаточно ли патронов в инвентаре? Неправильно. Сохраниться? Удачная мысль, но тоже мимо. В общем, хватит гадать. Настоящий виртуальный борец с терроризмом перво-наперво должен выбрать язык, на котором будет общаться с игрой. А их в R Six целых три: английский, французский и испанский.

Русского, естественно, нет, хотя, никто, собственно, и не ждал. Ладно, выбираем любой понравившийся (лично я порекомендовал бы испанский — так, веселья ради), жмем X и попадаем в главное меню. Отсюда путь истинного борца за справедливость может лежать во множестве различных направлений. Если хотите — лезьте в Options, здесь, кстати, можно поменять раскладку джойпада (три возможных варианта), отцентрировать экран и даже "отключить" кровь, превратив происходящее на экране из серьезной операции по спасению заложников в веселое действо наподобие "Кувалды". Также можно зайти в Load game и продолжить ранее начатую игру. Или отправиться в Training mission. В общем, много чего интересного можно сделать, но об этом как-нибудь в другой раз, сейчас нас интересует раздел Start new mission, туда мы и направимся.

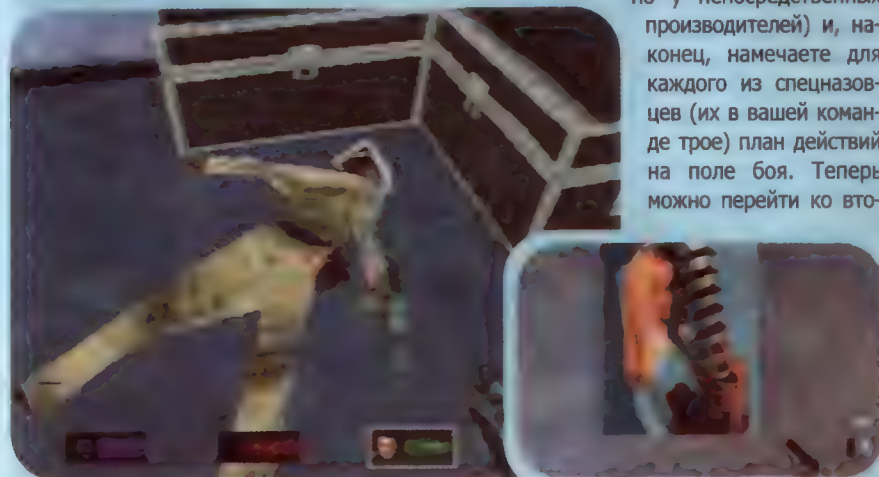
Для начала выбираем уровень сложности (easy, normal или hard). Ну вот, теперь можно и в бой. Процесс обучения террористов уму-разуму разделен в **Rainbow Six** на две части: часть первая — стратегическое планирование. Здесь вы получаете боевое задание, подбираете себе команду оперативников, снаряжаете их (кстати, все оружие в игре реальное, т.е. лицензированное у непосредственных производителей) и, наконец, намечаете для каждого из спецназовцев (их в вашей команде трое) план действий на поле боя. Теперь можно перейти ко вто-



рой части игры — непосредственно боевым действиям. Здесь RS претерпевает разительные изменения и из некоего подобия стратегии превращается в первоклассный first person shooter со всеми вытекающими атрибутами: вид "из глаз", "пушка" в нижней части экрана и т.д. В общем, очень похоже на Quake. В любом случае выглядит игра весьма достойно и ничуть не хуже PSX'овской "Кваки". У них даже "баги" похожи: то в дверях где-нибудь застрянем, то на ровном месте споткнемся, но в общем и целом все вполне достойно. Вот еще бы цифровое управление было чуточку поотзывчивей (а то целиться неудобно), и все вообще стало бы просто прекрасно. Впрочем, и к имеющемуся вполне можно приноровиться.

А вообще, игра хороша. Какая атмосфера! Какой игровой процесс! Какой сценарий, в конце концов (сам Том Клэнси руку приложил)! Признаюсь, я ожидал меньшего (как же, оказывается, приятно порой обмануться). Так держать, Red Storm! В общем, поиграйте — не пожалеете.

Алексей КОВАЛЕВ



FIGHTING FORCE 2

ЖАНР 3D action/adventure **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Eidos/Core
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Syphon Filter

Представьте себе, что сидя на приеме у врача, вы случайно услышали монолог предыдущего пациента: "Доктор, я сильно страдаю от того, что в жизни у меня нет возможности ходить по улицам с "большой пушкой" и мочить направо-налево витрины магазинов и автоматы с кока-колой... И еще я мечтаю открывать двери не рукой, как все нормальные люди, а тяжелым ударом кованого ботинка..."

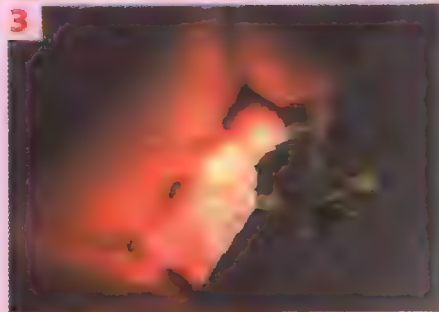
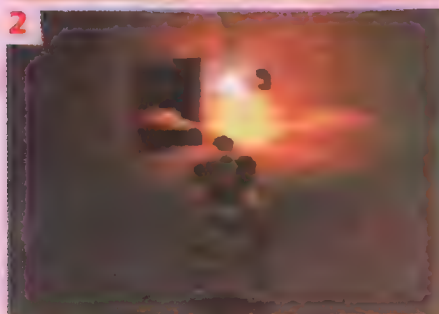
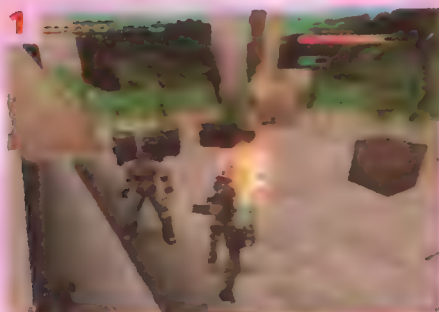
А еще я подвержен приступам необоснованной мизантропии, и в такие моменты мне жутко хочется лить кровь сорокаведерными емкостями. А еще, доктор, я на самом деле против запрета пропаганды насилия на экранах. ...Хотя в жизни я почти совсем нормальный человек. Что же мне делать, доктор, посоветуйте?!".

Что вы подумаете по этому поводу? Правильно, этот парень переиграл в *Fighting Force 2*. Как его лечить? Ага, надо отнять у него треклятый диск, связать кабели морским узлом, выкрутить из PlayStation предохранители, спрятать верхнюю одежду, забить окна и двери и поить валерьянкой пятнадцать раз в день. Но есть еще один способ, правильный, "геймерский": оставить парня в покое. Пускай наиграется. Авось само все пройдет.

Как вы поняли, вездесущая парочка Eidos и Core наконец-то выпустила свой долгожданный *Fighting Force 2*. Да, все помнят, что первая часть далеко не блистала какими-то выдающимися особенностями, и представляла собой плохой коктейль из тривиальнейшего мордобойного занудства и глючной топорной графики. Поэтому *Fighting Force 2* ждали с некоторой опаской: пронесет или нет? Слава богам! Нам повезло — *FF2* оказался достойным того, чтобы его так долго ждали. Причем это становится очевидным чуть ли не с первого момента, как видишь игру...

Естественно, что наиболее очевиден прогресс в области визуального исполнения игры. Как вы помните, персонажи в *FF 1* были шедеврами позднего кубизма: психоделические нагромождения кубов и прямоугольников, передвигающихся неестественно анимированными рывками. Динамика моделей оставляла желать, мягко говоря, лучшего, что было просто убийственным

фактором для файтингового проекта и непосредственно сказалось на его популярности. К тому же, общий интерьер уровней был по большому счету незамысловат и примитивен, дизайн был достаточно груб и не порадовал какими-то особыми откровениями, а цветовая гамма уверенно пользовалась лишь яркими открытыми оттенками. Наибольшим плюсом была пресловутая деструктивная интерактивность, ставшая визитной карточкой *Fighting Force*. Что мы видим во второй части?... Я даже и не знаю, с чего начать, потому что лучше стало все. Персонажи анимированы на порядок реалистичней, да и их общий вид от "кубизма" сместился к "реализму". Движения плавные и согласованные, ощущения неестественности почти нет. Палитра стала насыщенной, темней и сдержанней, и от этого появляется эффект атмосферности, нет чувства "игрушечности". Разработчики сделали большой упор на очень впечатляющие световые эффекты, будь то отсветы выстрелов, яркие волны



[1-3] Новый "движок" *Fighting Force* позволил разработчикам по полной программе использовать в игре шикарные спецэффекты.





пламени от взрывов, тусклый свет заводских ламп или слепящие лучи прожекторов — все смотрится на редкость красиво. Единственное но — игра, конечно же, не совсем дотягивает до заявленных 30 кадров в секунду. К несчастью, это расплата за детализированные бэкграунды и улучшенную анимацию героев. А про ту самую фирменную интерактивность окружающей среды стоит сказать несколько слов в отдельности...

Стоп, я ведь до сих пор так и не сказал, что, с кем и как случилось. Теперь главным героем стал Хавк Мэнсон — тот здоровенный парень (у которого было не с самое тупое лицо по сравнению с другими ;)) из четверки героев первой части. Разработчики сочли его наиболее достойным своего личного приключения и приложили необходимые усилия для создания более запоминающегося характера. На этот раз суть авантюры, в которую волей суровой судьбы оказался вовлечен Мэнсон, сводится к противостоянию с корпорацией Накамичи, экспериментирующей с клонированием человеческих особей и вживлением в живую ткань электронных устройств.



Цель проста, как пять доперестроечных копеек, — всемирное владычество. Средство — создание универсального солдата/киборга/терминатора (нужное подчеркнуть). Итак, опять пора спасать Матушку-Землю, и лучшей кандидатуры, чем вы, агент Государственной Интеллектуальной Полиции (SICOPS) Хавк Мэнсон, не найти. В связи со спецификой задачи (сначала добыть максимум информации для ЦРУ, а потом уже всех мочить) изменилась и структура заданий игры. Итак, миссии разнообразились, а вместе с этим выросла увлекательность их исполнения. Вам может быть поручено получение доступа к секретным терминалам, уничтожение каких-либо опытных образцов эксперимента, передача информации, кодов и прочей электронной дребедени, уничтожение опреде-

ленной цели и т.д. В общей сложности авторы создали 24 этапа, входящих в 9 огромных уровней. Активно приходится пользоваться лифтами, лестницами, подъемниками и т.д. Где-то в середине игрового процесса авторы предоставляют возможность выбрать три возможных направления дальнейшего действия, так что в определенном смысле появилась даже нелинейность сюжетного развития. Плюс ко всему **Fighting Force 2** сильно выросла по продолжительности, но не за счет занудности и однообразия, а из-за того, что игроку приходится больше взаимодействовать с окружающей средой, причем не сколько в отношении тотального уничтожения виртуальных интерьеров, сколько в отношении исследовательского подхода к окружающей среде. В общем, не только ногами махать — думать надо!

...А ногами махать на редкость прикольно! Не знаю, меня всегда это радовало в FF. Теперь бить можно все, что бьется, ломать тоже, жечь все, что горит, смачно разносить мониторы компьютеров, крушить всяческое дорогостоящее оборудование, кондиционеры, мебель, мусорные баки, выносить двери смелым залпом из базуки, стильно ломать автоматы с кока-колой (да, про это все уже слышали, но мне это просто не дает покоя!!!), красиво сыпать стекла на обгорелые ковры — короче говоря, кремешный **Fighting Force 2**! И не говорите

мне, что все это уже было в первой части — такого там не было. По крайней мере, в новой графике все выглядит на порядок прикольней и красивей. Естественно, весь этот виртуальный хаос сопровождается соответствующим звуковым оформлением. Статьи говоря, оно достаточно сильно и атмосферно, для того чтобы наг-





нетать соответствующее происходящему напряжение, особенно выгодно сочетаясь с мрачной реалистичной цветовой палитрой игры. Голоса пока еще невидимых противников в полумраке огромного неисследованного помещения порядочно давят на нервы, особенно если под рукой нет любимой ракетницы.

Вспомним про оружие: первым и основным оружием Мэнсона были и остаются кулаки. Герою выделили 40 боевых движений (не считая просто новых) и для большей весомости снабдили 20 орудиями массового уничтожения. Авторы не поскупились с анимацией Хавка, так что все выглядит весьма впечатляюще. Ощущение статичности во время рукопашного боя (возникавшее из-за псевдотрехмерности) благополучно исчезло, количество комбо в полной мере достаточно и достойно разработано, для того чтобы не надоедать. К прочему вооружению авторы отнесли кучу всякого

огнестрельного и режущего хлама, активно участвующего в холокосте противника. Герой начинает игру фактически безоружным и постепенно крутеет, добывая все новые виды оружия. Описывать его бесполезно — лучше сами попробуйте в действии. Обещанный супер-АИ достаточно силен, но до Medal of Honour все же не дотягивает. Чувствуется, что монстры чему-то научились, но не очень понятно, чему же именно.

В итоге **Fighting Force 2** получил более приключенческую направленность, чем имел ранее. Конечно же, львиная доля игрового действия приходится на боевой action, который временами достаточно специфичен. Одним словом, если вам нравилась идея FF в потенциале, то вам точно



понравится и вторая часть. К тому же авторы развернули проект "к массам", и в итоге **Fighting Force 2** стал ближе к Tomb Raider, чем раньше. Разве что остался побратальней.

Иван НАПРЕЕНКО



РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Полноценное интерактивное "beat'em up" на PlayStation. Fighting Force по-прежнему мужик, стал крапиво и динамичней, пробоит массу компьютерных элементов. Недостатки: приличес игра на радиотеле. В итоге, вы получите достойный и зрелищный проект уровня Medal of Honour.

ОЦЕНКА

ТЕХНИКА: 3
УИП: 1
GAMEPLAY: 1
ОПТИМИЗАЦИЯ: 3

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Не стоит путать, это и не стоит путать. Игра — action, для платформы PlayStation. Сочетание много раз.



DEAD OR ALIVE



WORMS: ARMAGEDDON

ЖАНР стратегия **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Microprose/Team17
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 **АЛЬТЕРНАТИВА** Worms

И кто только не воевал на PlayStation за прошедшие пять лет! Люди и мутанты, полицейские и зомби, русские и американцы, жуки и муравьи и даже (о господи!) компьютерные программы и вирусы. И вот теперь настала очередь червяков. И правильно, нечего отлынивать! Весь виртуальный мир, понимаешь, воюет, а они... А они, они тоже воюют, да так, что только искры летят. Уж не знаю, что могли между собой не поделить столь миролюбивые создания, как червяки, но кровопролитный конфликт между ними длится уже не первый год.

А началось все в далеком 1995 году (или это был 1994?), именно тогда на "персоналках" появилась первая часть *Worms*. Незатейливые разборки этих милых существ моментально завоевали сердца владельцев компьютеров по всему миру. Microprose поняла, что натолкнулась на золотую жилу, и принялась усиленными темпами ее разрабатывать. Вскоре после выхода первой части появилось продолжение — *Worms-2* (появившаяся также и на PSX), игра, в высшей степени удачно развившая идеи, заложенные предшественницей, и окончательно закрепившая за *Worms* статус "культовой". В результате внакладе не остался никто: фанаты получили долгожданное продолжение любимой игры, а Microprose в очередной раз удачно инвестировала деньги. Бодро позвякивая, "веселые фунты" рекой потекли в карманы игроделателей, и всем стало ясно — на этом злоключения червячьего племени не закончатся, и вскоре нас ждет очередной виток эскалации конфликта. Война явно приобрела затяжной характер. В чем мы и смогли убедиться в нынешнем ноябре, увидев на прилавках магазинов очередной сиквел *Worms: Armageddon*.

Похоже, на этот раз червяки решили разобратся между собой всерьез и окончательно, даже название было подобрано соответствующее, устрашающее и многозначительное — *Armageddon* (что в переводе с древнебиблейского на общедоступный русский означает «священная война»). Что ж, посмотрим, как выглядят священные войны, когда за дело берутся безумные червяки. А выглядит все это чрезвычайно весело, безумно и по духу чем-то напоминает *Lemmings*, скрещенных с *Cannon Fodder*. Игро-



вой процесс, остававшийся неизменным еще со времен первой *Worms*, и на этот раз не порадовал особыми изменениями: игрок, управляя командой из четырех червяков, должен за определенное время уничтожить точно такую же команду, управляемую компьютером (или другим игроком — это уж как вам будет угодно) и т.д., и т.п. В общем, все это мы уже видели, однако на случай, если кто-то из наших читателей с игрой еще не сталкивался, я все же остановлюсь на игровом процессе чуть подробнее.

В начале сражения вам дается двухмерное игровое поле (вид сбоку), несколько раскиданных по нему червей, обладающих различными полезными (деструктивными и не очень) умениями, целая куча всевозможного оружия и в меру вразумительное «боевое задание». Игра просто искрится юмором в духе *Earthworm Jim* (интересно, сумасшествие — это черта всех компьютерных червяков?). После чего начинается собственно битва. Сражения в *Worms* проходят в пошаговом режиме с ограничением во времени. То есть на каждый ход вам отводится определенное время (для каждого уровня слож-

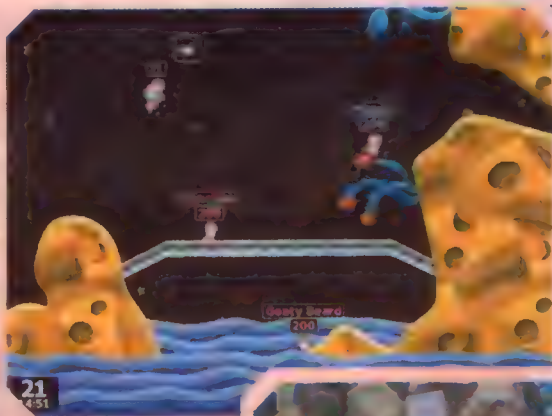


[1-2] В этой игре за простейшей графикой и сложным интерфейсом скрывается отличный игровой процесс.



ности оно различно, но обычно не превышает минуты), за которое вы должны успеть сотворить с помощью своих подопечных что-нибудь гадкое с врагом, а затем наступает очередь противника, и все повторяется с точностью до наоборот. Причем

компьютер зачастую играет нечестно. Дело в том, что при применении оружия в **Worms** приходится высчитывать угол и силу броска (выстрела, удара), а уж что-то, но считать PlayStation умеет явно лучше, чем человек. Это нам приходится действовать по старинке, на глазок да по наитию, а хитрый AI все знает наперед, и хотя Team17 боится, что старалась сделать компьютерных противников максимально честными, верится в это с трудом — уж больно меткие, заразы. Впрочем, может, и не обманывают: помнится, был у меня случай, и даже не один раз, когда расхваленный в рекламных буклетах и Microprose'овских пресс-релизах искусственный интеллект загонял себя в абсолютно дурацкое положение и как результат терпел просто сокрушительные поражения (правда, уровень сложности был Easy, на Hard'e за всю мою практику подобного не случилось). Ну да ладно, честный, нечестный — какая, собственно, разница? Перед силой человеческого разума ему (AI'ю несчастному) все равно не устоять (проверено практикой), а всю эту болтологию я затеял исключительно, чтобы сказать: истинное предназначение **Worms** — это multiplayer. Конечно, искусственный интеллект тоже весьма неплох, силен, недурно сбалансирован и весьма разнообразен (даже Deathmatch и Mission mode есть, причем, об этом чуть позже), но ни одна груда микросхем (даже столь любимая, как PlayStation) не заменит собой живого оппонента. Multiplayer — вот где **Worms** проявляет себя на все 100%. Играть можно вдвоем, втроем — да хоть вчетвером! И поверьте, вас за уши будет невозможно оттащить от экрана телевизора



ра (по крайней мере, меня точно с места сдвинуть не могли). Более веселого действия я на PlayStation не встречал уже давно, а если еще и под пиво... Впрочем, забудьте о том, что я только что сказал (боже, и чему только я учу наших юных читателей), поговорим лучше о режимах игры.

Прежде всего упомяну мой любимый m-player, вынесенный разработчиками в отдельный раздел, так и называющийся — Quick m-player game. Это, ну, в общем, э-э-э... Во! Rulez, короче говоря. Однако и игроку-одиночке в **Armageddon'e** найдется чем заняться. К услугам подобных нелюдных граждан добрая Team15 приготовила целых четыре режима игры: Quickplay — быстрая яростная схватка с компьютером, без всяких «ню» и «или», Deathmatch — «в конце останется только один!», Training — набор тренировочных заданий, позволяющих освоиться с управлением и усвоить общие правила выживания в мире бунтующих червей, и, наконец, безумный Mission mode — несколько связанных воедино миссий. По-моему, очень неплохо, я бы даже сказал, хорошо.

Теперь немного о технике. В играх, портированных с компьютера, меня в первую очередь всегда интересует графика, поскольку обычно именно она является самым слабым местом подобных игр. К счастью, **Worms** на PlayStation смотрится вполне достойно, не лучше, но и не хуже, чем на PC. Team15 удалось успешно разрешить все проблемные моменты (PSX, как известно, не очень-то жалует двухмерную гра-

фику), грамотно обойдя недостатки приставочной системной архитектуры и удачно использовав ее достоинства. Единственное, к чему можно придраться — это шрифты. Мелкие (вот оно, PC'шное наследие) и не контрастные они, возможно, хорошо смотрелись бы на пятнадцатидюймовом мониторе, но вот на экране моего верного Samsung'a были практически нечитаемы. Впрочем, возможно, это исключительная особенность моего телевизора. Уж и не знаю. Но одно могу сказать определенно: что при переносе не пострадало совсем — так это музыка. Бодрые, энергичные мелодии, перемежающиеся забойными сэмплами, привели меня, старого техномана, в чувство неопишемого восторга. Вот так надо делать звуковое сопровождение к играм. Впрочем, музыка — дело личного вкуса, и понравится ли она кому-нибудь еще, кроме меня, это еще вопрос, а вот сама игра определенно должна (проверено на родных, друзьях, кошке и собаке). Так что попробуйте — точно не пожалеете!

НАПОССАИ



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Оценки, жюри, жюри! Эта игра — настоящий шедевр интерактивной игры. Это игра, в которой вы можете использовать все возможности PlayStation. Это игра, в которой вы можете использовать все возможности PlayStation. Это игра, в которой вы можете использовать все возможности PlayStation.

ОЦЕНКА

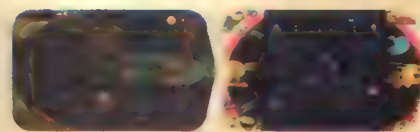
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
КАМПАНИЯ	5
ИНТЕРЕСНОСТЬ	5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вы хотите использовать все возможности PlayStation, то эта игра — ваш выбор.



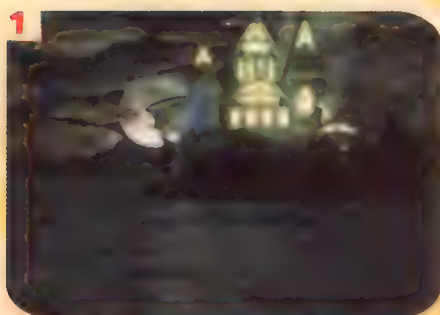
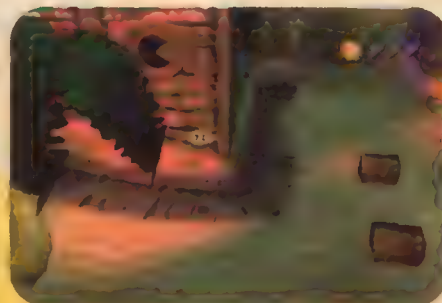
РАС-MAN WORLD



ЖАНР platform adventure **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Crash Bandicoot 1,2,3, Klonoa

Рас-ман, маленький желтенький шарик с огромным ртом решил прикончить Crash, Klonoa, а также Sonic и Mario одним мощным трехмерным ударом.

Как показывает практика, на деле это сделать очень непросто, ведь таких грандов, как Марио и Соник, только ленивый не попытался уделать, и что? Успеха смогли добиться лишь единицы, и даже они на порядок уступают признанным фаворитам жанра. Пак-ман, которого помнят сегодня лишь бабушки и дедушки, таким образом, попадает в категорию для второсортных трехмерных героев, где ему самое, не очень престижное место.

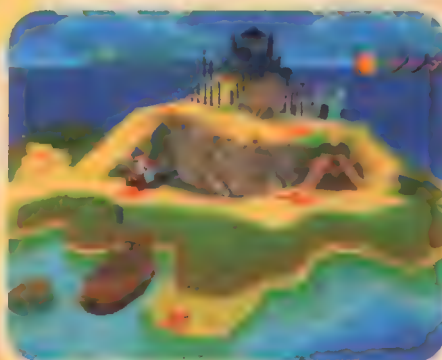


[1-3] Вряд ли кто-нибудь из вас помнит оригинального Рас-Мап'а, который лет так двадцать назад добился просто бешеной популярности. К сожалению для Namco сегодня он вызывает лишь ностальгию.

Проблема в том, что Пак-ман устарел, ему пора отдыхать в доме для престарелых видеоигр, а его опять вытащили на свет божий. Namco могла, безусловно, достичь успеха, ведь все-таки желтый шарик с огромным ртом весьма и весьма знаменит, ему не надо работать на имя и узнавание масс... Но все-таки он устарел — ну нету у него крутых кроссовок, усов или диких манер. Разработчикам пришлось пойти на ряд пластических операций, дабы старичок помоднел, похорошел и вообще стал потрехмернее. Главная же проблема осталась — проблема, которую разработчики из Namco не желают замечать. Пак-ман — существо абстрактное. Марио — человек, Соник — ежик, даже Крэш — бандикут, а что такое Пак-мен? Колобок? Хорошо, допустим, ребенок, которому бабушка все еще читает сказки, может заинтересоваться приключениями колобка, а вот среднестатистический геймер? Что для него этот желтый шарик с огромным ртом?!

Ну да бог с ним, пора разобраться с самой игрой, которая, надо сразу заметить, совсем даже не плохая. Конечно, это не

Марио или Соник, Пак-ман тяготеет скорее к Клоноа производства той же Namco. Злейший враг главного героя Ток-ман взял да похитил дорогих сердцу Пак-мана миссис Пак-ман, старшего и новорожденных сыновей Пак-мана, а такую профессора Пака, Пуку (без комментариев) и Чеп-Чеппа (пак-собака). Всю эту колоритную тусовочку противный злодей упрятал во всевозможные отдаленные места, будь то непроходимая пустыня, необитаемый остров, космическая орбитальная станция или глубокая шахта. Наш герой ну очень разозлился и отправился всех найти, а заодно и навалить того неподзревающему Ток-ману.



Каждому уважающему себя герою компьютерной игры надлежит иметь в своем арсенале как минимум один способ борьбы со злодеями. У Пак-мана, конечно, таких умений тоже немало, хотя и не больше, чем у других. Как ныне принято: он может своим задним местом разбивать сундуки с сокровищами и расплющивать врагов, у него есть супервыстрел, который потребляет жизненную энергию героя, и, наконец, у Пак-мана есть возможность найти пилюлю, которая делает его неуязвимым (ветераны, возможно, помнят ее из оригинальной игры). Вооруженный таким арсеналом, Пак-ман отправляется на свою первую трехмерную войну.

В игре герою предстоит решать совершенно банальные задачи, которые заключаются в типичных поисках ключа, затем двери и наоборот, нажатии всевозможных кнопок, дергании рубильников, прыжках по развешанным в пространстве платформам и заниматься другими привычными для всех после огромного количества подобных игр делами. Разработчики "позаимствовали" огромное количество всевозможных оригинальных мыслей из ряда успешных трехмерных платформеров, таких как уже упомянутые "расплющивания задом": например, Пак-ман, прямо как Соник, может начать раскручиваться, набирая скорость для того, чтобы закатиться на какую-нибудь очередную наклонную поверхность. Конечно же, приключения Пак-мана не являются сплошным плагиатом, хотя после такого количества схожих игр начинаешь раздражаться всеми этими "заимствованиями". С другой стороны, разработчиков можно понять и частично простить: данный проект находился в работе в течение последних 2



лет! Таким образом, пока данный долгострой готовился к выходу, конкуренты смогли воплотить некогда, возможно, оригинальные замыслы Namco. Хотя лично я этому не верю, знаю излюбленную компанию "вторичность" и плагиаторство.

Отличается Пак-ман прежде всего хорошим интересным общим дизайном, вполне сравнимым с тем, что мы могли видеть в Крэше и Клоноа. Главный герой отлично анимирован, он наделен огромным количеством выражений своего круглого "лица", которые соответствуют выполняемым Пак-маном действиям, будь то бег или плавание. Уровней много, и все они достаточно интересны, помимо обычных в игре существуют еще бонусовые, которые, по сути, являются переделанными в 3D лабиринтами из самого первого Пакмана (20-летней давности). Они то, в конечном итоге, и спасают игру от полного забвения, являясь вполне самостоятельными, динамичными и увлекательными.

Рас-Мана можно пройти до конца довольно быстро, но так просто от игры не отделаться, ведь кроме основного есть режим "Лабиринт", о котором говорилось чуть



выше, насчитывающий около 30 различных уровней. Надо заметить, что получить доступ к ним можно, лишь найдя в основном приключении (а это еще около 20 уровней) специальные ворота, каждые из которых ведут на отдельный новый этап Лабиринта. Кроме того, на досуге можно поиграть в тот самый доисторический Рас-Мана, который позволяет легко убедиться, насколько далеко шагнула индустрия за последние 20 лет.

В заключение хочется отметить, что игра не делает чести имени Пак-мана. Но, с другой стороны, нельзя назвать проект провалом, ведь, несмотря на все заимствования, в Рас-Мана весело и местами даже интересно играть, не говоря уже о типично хорошем для Namco графическом и музыкальном оформлении. Может быть, если бы игра вышла года два назад, ее бы ждал больший успех, а сегодня это лишь неплохой середнячок — от Namco привыкли ждать лучшего.

Дмитрий ПОЛЮХОВ



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Интересная игра про жителя крутого места... (text is blurry)

ОЦЕНКА

Графика	5
Звук	5
Игровой процесс	5
Долговечность	5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне приятная, хотя и немного скучная... (text is blurry)

6.0

NBA LIVE 2000



ЖАНР симулятор баскетбола **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** EA /EA Sports
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** любой другой симулятор баскетбола

Баскетбол. Хорошая спортивная игра, которую так любят представители афро-американской части населения США, а также многие россияне. Для последних, таким образом, будет небезынтересно узнать, что очередная, не поддающаяся подсчету виртуальная реализация данного вида спорта с приставкой 2000 уже появилась на прилавках магазинов. А имя ей — NBA Live 2000.



[1-3] С каждым годом спортивные симуляторы от EA становятся все краше и краше. NBA Live 2000 — не исключение.

Live, кстати, означает в переводе с английского "живьем", т.е. в данной версии вы, дорогие геймеры, наконец-то сможете практически "по-настоящему" поиграть в баскетбол, чего, как считают в компании Electronic Arts, вам еще никогда не доводилось.

Но мы-то знаем, чем занимаются эти господа хорошие — клепают без устали ежегодные обновления всех своих спортивных игр, будь то хоккей, футбол или, как в данном случае, баскетбол. Видимо, разработчики взяли на вооружение основной принцип Microsoft: первая версия сильно недоделанная, а последующие исправляют проблемы предыдущей, по возможности дополняя и улучшая ее. Вот так и живут. От года к году.

Значит, наступает 2000 год. Пора зарабатывать бабки. Ведь 2000 — это совсем не 199X, тут все по определению должно быть лучше, интереснее и все такое. Так ли это на деле? Сейчас попробуем разобраться. Приговор объявлю сразу: Electronic Arts держат игроков всего мира за ... ну ясно, за кого. Ведь практически ничего нового, кроме обновлений и статистических дополнений в NBA Live 2000 нет.

При этом, конечно, нельзя сказать, что игра плохая или скучная, совсем наоборот, если вам еще не приходилось прежде играть в баскетбол против компьютера, то, возможно, стоит остановить выбор именно на этой версии.

Начнем по порядку. Графическое оформление, как, впрочем, вы, наверное, уже догадались, находится на достаточно высоком уровне. Вполне реалистично выглядят игроки и стадионы тех или иных команд, как заверяют разработчики, все более или менее крупные арены в NBA Live 2000 присутствуют. Ни для кого не секрет, что ВСЕ ваши любимые спортсмены из национальной баскетбольной лиги США готовы подчиниться командам контроллера. Более

того, имеются на выбор всевозможные национальные сборные былых лет, включающие различные громкие имена, в том числе всеми любимого Michael Jordan! Да, самый известный баскетболист NBA присутствует в игре, им можно управлять, а также с ним можно сразиться один на один, правда, одержать победу безумно сложно. Вообще, говоря об искусственном интеллекте (AI), хочется похвалить разработчиков из EA Sports: с повышением уровня сложности компьютер начинает играть все более осмысленно, выигрывая, он может начать тянуть время, всячески стараясь дождаться финального свистка.

Звуковое оформление также не вызывает никаких отрицательных эмоций. Отличные спецэффекты, например, скрип кроссовок на площадке, всевозможные кряхтения игроков и т.п. Комментарий справляется, правильно и достаточно оперативно оценивает обстановку. Приятный момент: создав своего спортсмена, вы должны дать ему имя. Если оно совпадет с именем любого из включенных в NBA Live 2000 баскетболистов, то компьютер распознает и будет использовать





его в своем комментарии. Пустячок, а приятно, правда, я сильно сомневаюсь, что так уж много россиян имеют фамилию Джонсон или Пипин.

Пара слов об управлении, которое, согласитесь, играет немаловажную роль в спортивных симуляторах. Так вот, оно вполне стандартное, а говоря проще, нормальное. Любой новичок виртуального баскетбола сможет легко освоиться и даже обыграть компьютер на легком уровне сложности, однако по мере ознакомления с игрой станут получаться различные сложные комбинации, которые позволят выделять всевозможные выверты и вообще красиво закидывать мячик в корзинку.

Режимов игры несколько. Лидирует, как и в каждом серьезном виртуальном баскет-

боле, режим сезона, где необходимо сразиться со всеми командами лиги, соблюдая все правила, и все такое, короче, все как в жизни. Намного более интересным представляются всякие дополнительные режимы: arcade, один на один и другие. Arcade был "слизан" с NBA Jam, здесь можно выделять всевозможные умопомрачительные Dunk'i, воспламенить своей "крутой" игрой мячик и другие стандартные для NBA Jam примочки. Об игре один на один я уже вкратце писал, вам предстоит сразиться с кем угодно на уличной площадке, рекомендую попробовать себя против Jordan'a. Незабываемые впечатления. Также можно упомянуть режим "трехочковый", т.е. вы состязаетесь в умении забрасывать, как нетрудно догадаться, трехочковые мячики. Ну да ладно, если вам знаком баскетбол, мне не надо ничего больше объяснять.

После таких положительных откликов вы, возможно, зададитесь вопросом, почему игра не заслуживает высокой оценки. Как уже говорилось выше, в NBA Live 2000, кроме Michael Jordan'a, нет практически ничего нового. Ничего в версии, имеющей отсылку к новому веку, версии, ко-



торая, по идее, должна быть суммирующей, включающей в себя все лучшее, что было в симуляторах баскетбола до сегодняшнего дня. Именно поэтому NBA Live 2000 так разочаровывает. Хорошая игра, но должна была быть куда лучше. С другой стороны, 21 век начинается в 2001 году, может быть, все ожидания стоит перенести на выходящий NBA Live 2001.

PREDATOR



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Удивительная, необычная, гениальная, гениальная, спортивная и т.д. симулятор баскетбола. Это игра не заслуживает оценки 2000 в своем роде.

ОЦЕНКА

ГРУППА	8
ВРЕМЯ	8
СЛОЖНОСТЬ	8
ОБЪЕДИНЕНИЕ	8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра для тех, кто предпочитает играть, а не думать. Это игра не заслуживает оценки 2000 в своем роде.

6.0

XENA: WARRIOR PRINCESS

ЖАНР 3D-action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Universal Digital Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Tomb Raider 1-4, Fighting Force 1-2

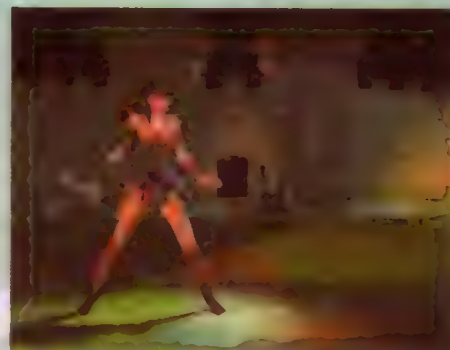
“Иногда в голову лезут странные мысли...” — как пел бывший солист группы “Аукцион” Сергей Рогожин. Очередными странными мыслями, появившимися в моей голове, были размышления по поводу тех изменений, которые происходят с геймерами, а точнее, с геймерским отношением к новым играм, появляющимся по мере развития игровой индустрии. Иногда я вспоминаю все эмоции, которые вызывали у меня какие-нибудь древние игрушки вроде того же Golden Axe (о котором, кстати, еще пойдет речь ниже), и спрашиваю себя: “А куда же делись все эти восторги и чуть ли не благоговейное отношение?!”.



[1-2] Ксена (или Зена) на PlayStation, к сожалению, уступает как своей прародительнице из телесериала, так и своей конкурентке Ларе Крофт по всем статьям.

Н ет, вполне очевидно, что сейчас этот Golden Axe уже просто не существует как игра: на него и не взглянет никто, потому что все — и графика и звук — по сегодняшним меркам просто никакое. Теперь о нем можно только вспоминать и изредка смахивать пыль с коробки на полке — как это делают со скелетами динозавров в музеях. Но я точно знаю, что эту игру я ценил не за невиданные визуальные эффекты и не за навороченный саундтрек, нет! Что-то было в самом игровом процессе, который не мог похвастаться нелинейностью сюжета или шибкой продуманностью. Зато там был какой-то свой неуловимый шарм, своя необъяснимая изюминка, которая затягивала в игру с головой, заставляя бесхитростно рубить двухмерным топором пиксельные спрайты противников не один час подряд. И это было и впрямь увлекательно... Может быть, тогда мы еще не были избалованы самыми разными интерактивными плодами научно-технического прогресса, а сейчас мы просто “объелись” всех этих “анимированных текстур, абсолютной трехмерности и цветного освещения”. Может быть, это было просто давно и многое изменилось. Так или иначе, теперь игра, которая претендует на то, чтобы добиться культового статуса, просто обязана обладать неповторимой индивидуальностью и дотошной продуманностью. И это помимо уже совершенно необходимой навороченности графики и звука.

Итак, на этот раз пришло очередное пополнение к полку супердевиц! Electronic Arts выпустило Xena: Warrior Princess — игру, чьи корни восходят к псевдосредневековым фэнтезийным платформенным action’ам а-ля серия Golden Axe. Ближайшими современными родственниками этого произведения являются творения Eidos/Core, причем в первую очередь я имею в виду Tomb Raider и Fighting Force. Да, ближайшей подругой принцессы Ксены и соратницей по “приключенческой” профессии можно назвать незабвенную Лару Крофт, и создатели не скрывают, что ориентировались при переработке характера Ксены для PSX именно на нее. Другое дело, что Ксена сражалась на телевизионных экранах еще до своего появления на PlayStation и добилась порядочной



популярности у определенной аудитории и, по крайней мере, заранее обзавелась стабильным кругом почитателей своих авантюр. Короче, в итоге у Universal Digital Arts получилось что-то вроде Лары, вооруженной мечом и не весть каким образом оказавшейся в фэнтезийном мире, выполненном в духе Fighting Force. Звучит закрученно — посмотрим, как все обстоит на самом деле!

Итак, так же, как и в телевизионной версии, главной задачей принцессы-воительницы Ксены оказывается поиск ее подружки Габриэли на необъятных виртуальных пространствах враждебного мира и спасение ее души от судьбы хуже, чем смерть. Ну и попутно вам придется порубить в мелкую капусту всех гадов, виноватых в том, что вам опять не дают спать спокойно. Как вы уже поняли, игра проходит в трехмерных мирах с перспективой от третьего лица. Общая атмосфера соответствует той, что заморские детки видели по телевизору — фэнтезийный мир, т.е. все, что придумал великий Джон Руэл Рональд Толкин эксплуатируется не слишком изобретательными (на мой взгляд) сценаристами в безбожных масштабах. Неожиданностей нет: здесь найдутся и замки, и леса, и тролли, и маги, и разнообразие холодного оружия, и все прочее, что мы можем ожидать от псевдосредневекового action’а. Суть игрового процесса сводится к активному истреблению многочисленных противников при помощи холодного оружия (в первую очередь речь идет о мече принцессы). Ксена владеет порядочным количеством навороченных комбо, приводимых в действие нажатием соответствующей комбинации кнопок. Помимо этого вполне очевидно, что имеется ряд одиночных ударов, за которые

отвечают одиночные кнопки, причем они (удары) достаточно эффективны для того, чтобы уничтожить врага и без помощи заумных приемов. Таким образом, комбы подчас оказываются просто не нужны и приобретают лишь эстетическую ценность. А жаль — с практи-



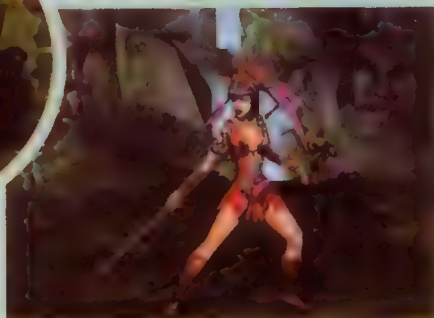
ческой было бы увлекательнее. Вдобавок к умению быстро махать мечом принцесса умеет прыгать, бегать, перекатываться, двигаться приставным шагом и т.д. — одним словом, джентльменский набор героини а-ля Лара. Попутно процессу кромсания монстров Ксена собирает всяческие "плюшки и плюшечки", бонусы и power-up'ы, активно облегчающие профессию заплочных дел мастерицы. В боевой арсенал принцессы включен ее знаменитый чакрам (некое фирменное ксеновское метательное оружие, обладающее свойствами бумеранга). Когда героиня кидает свой чакрам во врага, фокус камеры стремительно переключается на движение сверкающего орудия убийства, которое можно кое-как нацеливать. Поразив цель, чакрам возвращается к Ксене, однако во время его полета принцесса оказывается абсолютно незащищена, так что перед использованием этого оружия убедитесь в целесообразности подобного поступка. Помимо убийства зловредных гадов, оказавшихся в



вашей непосредственной досягаемости, чакрамом можно нажимать на рычаги или, к примеру, рубить цепи — одним словом, выполнять действия, которые очень часто приравниваются к подобным играм к головоломкам. Не знаю, чья голова сломается о подобные задания, но лично я никаких гениальных паззлов и трудных задач, которые бы не сводились к тому, чтобы кого-то замочить, не встретил. Так что мне Xena: Warrior Princess показалась временами просто занудной. Ассоциации с Golden Axe были неслучайны: здесь тоже есть невыносимая для начала 21 столетия прямолинейность. Топорное "поруби их всех б-а-

а-альшим блестящим ножиком" уже не срабатывает, и даже никакие потуги на то, чтобы разнообразить игру, не вытравляют ощущения монотонности. Ладно, может быть, я погорячился: все же занудность — не перманентное свойство X: WP, а скорее, печально проглядывающая особенность. Ведь есть достаточно увлекательные, динамичные задания — вроде освобождения заложников. И тогда играть на самом деле довольно прикольнo, мозги не напрягаются, пальцы работают, геймпад хрустит, монстрыдохнут. Красота...

В Xena: Warrior Princess странная камера. У нее явно свои собственные, нам неизвестные представления о том, что показывать нужно, а что — нет. Естественно, это, может быть, и свидетельствует о том, что она "умная", но нам от этого не легче. Временами она слишком медленно переключается на центр действия, медленно изменяет углы перспективы — и это минусы. Есть плюсы: камеру можно отстроить вручную. А еще некоторые предметы и даже герои в игре могут становиться полупрозрачными, если это необходимо для нормального ведения боя. И это тоже хорошо. В общей сложности графика ничем особым не радует, а это уже вполне весомый аргумент для того, чтобы печалиться. Звук выполнен на достойном уровне: достоверный звон стали, вопли поверженных врагов, фирменный боевой вопль Ксены — все работает на создание соответствующей игровой атмосферы.



Подводя итоги по Xena: Warrior Princess, задумываешься над тем, какие цели ставили себе разработчики, а каких добились. Думаю, что в первую очередь им хотелось всем понравиться, сделать что-нибудь эталонное, на "универсальный" вкус. В итоге получился какой-то немного разбавленный продукт. Быть увлекательным он вполне способен, ему по силам даже нравиться. Но всем ли — вот вопрос.

Иван НАПРЕЕНКО

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

В целом, да, Xena: Warrior Princess — неплохая игра. Но... (text continues in small font)

ОЦЕНКА

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Хорошая игра, но... (text continues in small font)

DEMOLITION RACER

ЖАНР гонки на выживание ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Infogrames/ Pitbull Syndicate
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Destruction Derby 1-2

Гонки на автомобилях ни для кого не новость, но как вам нравятся гонки на выживание? Где любое транспортное средство можно превратить в дымящуюся грудку металлолома? И дарящие такое удивительное и удовлетворительное ощущение от столкновения лоб в лоб на скорости, превышающей общегородской черепаший лимит в 60 км/ч? НАМ НРАВЯТСЯ!

Destruction Derby (RIP) войдет на веки в историю видеоигр как первый "симулятор" гонок на выживание, и только за это можно сказать ей огромное спасибо. Нам показали, что на машинах можно не только ездить, их можно и нужно крушить, при этом всячески помогая транспортным средствам противников загореться и вообще не мешать. На самом деле, кроме факта уничтожения автомобилей, больше достоинств у Destruction Derby не было, с чем ее и отпускаем и переходим к новинке от создателей Test Drive 5 и 6, товарищей Pitbull Syndicate. Честно говоря, были сомнения, что они и здесь не справятся, но к чести разработчиков будет сказано, Demolition Racer вышел даже очень неплохим, затмевающим даже именитого предка.

Для начала самое приятное: нужно ОПЯТЬ крушить машины, причем все эти безобразия сопровождаются отличным тяжелым саундтреком, включающим таких грандов, как Fear Factory, музыка которой, как всем известно, идеально подходит для подобных бесчинств. В общем, как говорится, просто праздник какой-то. Под стать музыке и звуковые эффекты, состоящие из рева двигателя, скрежета металла и прочих сопутствующих разносу автомобилей звуков. Рекомендуется сделать погромче, чтобы тетя Маша снизу получила легкую контузию и больше не стучала по батареям.

Раз уж речь зашла об оформлении, надо бы сказать несколько лестных слов в адрес графики. Программисты старались — машины выглядят достойно, большое обилие деталей и различных крутых спецэффектов, таких как раз-



ноцветный дым, огонь и т.п. Также игра практически не тормозит. Все бы ничего, но только все это богатство сильно нагружает процессор, из-за чего появляются разломы в аренах, на которых происходят "сражения", через которые можно наблюдать автомобили противника и детали фона. Также вызывает множество нареканий работа камеры, которая иногда располагается слишком близко к багажнику вашего транспортного средства, из-за чего не видно, кто находится сзади. Впрочем, Pitbull Syndicate всегда за это получал по шапке: не удастся разработчикам добиться приличной графики на PlayStation, хотя на этот раз они подошли очень близко.



[1-2] По своему графическому исполнению Demolition Racer недалеко ушел от своего прародителя в лице Destruction Derby.



GRAN TURISMO

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

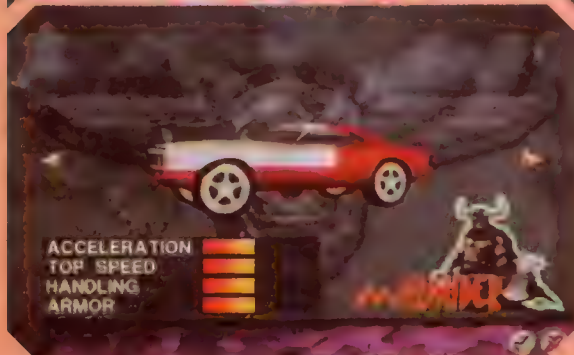


SONY



PlayStation

PAL



Управление машиной вызывает самые теплые чувства, но для этого нужно обзавестись контроллером Dual Shock. Левый джойстик используется непосредственно для управления, а правый служит газом и тормозом. После некоторого привыкания такая схема "вождения" кажется совершенной и приносит еще один бал в копилку разработчиков.

Основной смысл игры, как уже говорилось, заключается в наборе очков за столкновения с противником, для этого существует специальный алгоритм просчета повреждений. Напомню, что в Destruction Derby он был очень специфичным: для получения наибольших очков машину врага надо было стукнуть так, чтобы она завертелась. Столкновения лоб в лоб сильно уродовали

ваш автомобиль, но не наносили сопоставимых повреждений противнику и не давали нужных очков. В Demolition Racer все обстоит намного лучше. Противника можно взять на таран. Очки. Его машина задымится или воспламенится после удачной атаки, за что вас опять-таки наградят ценными очками. Премиируются также приземления после прыжка с трамплина на крышу вражеского автомобиля и прочие зверства. Просторы для творчества поистине широки. Но и здесь не без проблем. Для того чтобы заработать очки, надо врезаться точно передним или задним бампером — столкновения под углом, а особенно цепные столкновения (конечно, же инициированные вами:)) почему-то не хотят иногда засчитываться, что сильно раздражает. Кроме того, ваш автомобиль имеет универсальную шкалу повреждений, в отличие от Destruction Derby, где можно было разбить зад, но сохранить в целостности передок. Здесь ущерб равномерно накапливается и выражается лишь в этой самой шкале и чисто визуально, не накладывая никакого

специфического отпечатка на поведение машины.

Режимов игры несколько, разделены они по двум основным направлениям: собственно гонка и битва на арене, где надо раздолбать все машины противника и остаться в живых. Гонка же сводится к следующему: разбить всех и приехать как можно ближе к первому месту, которое дает больший мультипликатор для очков, полученных, как вы легко можете догадаться, от разгрома противника. Приехать в единственном числе не возбраняется. Победитель определяется по набранным в общем зачете очкам. Гонка также может подразделяться на несколько подвидов: вы убегаете, вы преследуете и самоубийство (которое напоминает режим Cop Chase в Driver).

Подводя итоги, хочется отметить, что игра получилась лучше, чем Destruction Derby, однако не сильно. Есть досадные недоработки, которые Pitbull Syndicate могли бы исправить, но не стали. Через полчаса Demolition Racer начинает утомлять, т.к. алгоритм подсчета очков работает несколько криво, не замечая старательно устроенных столкновений из пяти машин. Да и потом система повреждений, как уже говорилось, показывает лишь уровень толерантности и не вносит необходимых стратегических элементов, присущих, как вы, возможно, помните, Destruction Derby, где нужно было защищать сильно поврежденные участки машины от атак противника. С другой стороны, фанатам гонок на выживание игра обязательно понравится, им порекомендуем.

Дмитрий ПОЛЮХОВ



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Самый лучший из игр в серии Destruction Derby. Очень интересное управление. Очень много интересных моментов.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА
ЗВУК
ИГРОВАЯ
ОПТИМИЗАЦИЯ

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Самый лучший из игр в серии Destruction Derby. Очень интересное управление. Очень много интересных моментов.

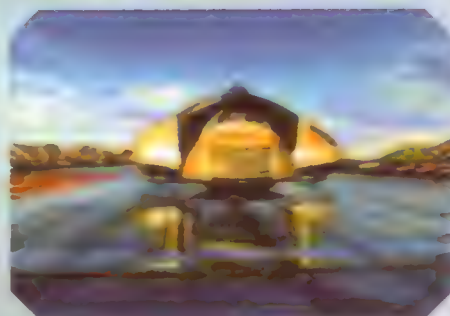
KILLER LOOP



ЖАНР гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Crave entertainment/VCC
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА**

Почему-то считается, что в будущем колес у машин не будет совсем, а их место займет нечто вроде воздушной подушки или антигравитационной установки, с помощью которой автомобили поднимутся в воздух, и, соответственно, будут они не тихо мирно ездить, подчиняясь прихотям местных дорожников и ГИБДДшников, а значит, быстро так парить, вольно аки птицы. Красиво, конечно, но, на мой взгляд, довольно абстрактно и пока что весьма далеко от реальности. Очередной стереотип, доставшийся нам в наследство от эпохи расцвета научной фантастики, пережиток прошлого или, может, наоборот — отголосок будущего? (чем черт не шутит, говорят, японцы уже построили подобную экспериментальную штуковину). В общем, время покажет.

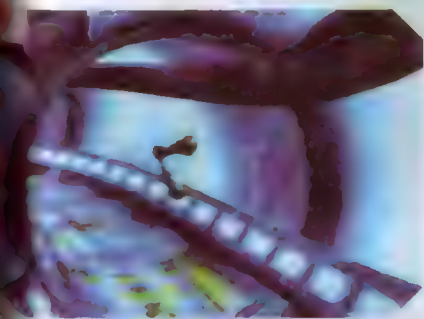
Одно можно сказать совершенно определенно: несмотря на некоторую затертость, идея по-прежнему не забыта и весьма популярна. Особенно почему-то в США. Понятно, у нас в России с нашими-то дорогами, но вот зачем летающий автомобиль сдался янки с их цивильными хайвеями — я понять не в состоянии. Может, у них с дорогами тоже все не так уж и хорошо? Хотя, скорее всего, опять с жиру бесятся. Вон сколько игр понавывпускали, и все про гонки, и все про футуристические и все про летающие машинки. Голова уже кругом идет. А им все мало, мы еще от Wipeout'a в себя не пришли, а они опять за свое. На этот раз в роли пророка от мира автомобильной индустрии решила попробовать себя небезызвестная Crave entertainment. Им понятное дело, раз с RPG ничего не вышло, что им еще оставалось? Правильно, клепать очередную футуристическую гонку. Что они, собственно говоря, и сделали, выпустив вещь с замысловатым названием Killer Loop, попавшую сегодня на наш операционный стол. Ну что, окунемся в мир технически продвинутого будущего?



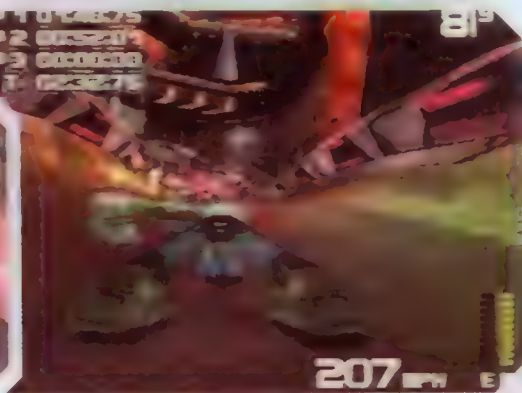
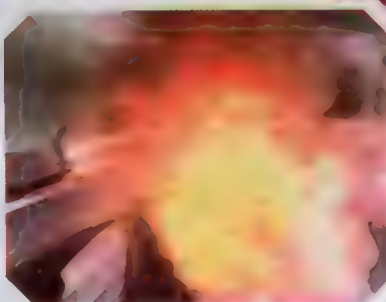
что-то я заболтался, тут уж давно заставка началась, а я все PAL, не PAL. Ой, ой, смотрите скорее — машинки полетели, машинки!

Полтора минутная заставочная CGI'ка лично меня не впечатлила. Ну, ездят себе различные «мехи» («мега» — так японская молодежь называет всевозможные механические транспортные средства, машины, корабли, самолеты, даже шагающих роботов) взад-вперед. Огоньки везде разноцветные, камера меняет ракурсы и носится как сумасшедшая, то, понимаешь, в небо взвывается, то под бампер скользнет. Эдакие потуги на молодежный Mtv'шный стиль, к сожалению, не совсем удачные. В общем, скучнейшее, вторичное зрелище. Почти как американский римейк «Годзиллы», вроде все, что нужно, на месте, спецэффекты, актеры, гигантские монстры, а смотрится отвратно. Ну наконец-то, все, End, конец моим эстетическим мучениям. Все-таки хорошо, что заставки в играх делают короткими. Теперь посмотрим, как выглядит сама игра. Весьма необычно (в хорошем смысле этого слова), надо сказать. Очень оригинально сделано меню. Броский, футуристический, с исполь-

Что ж, в будущее — так в будущее. Достая из холодильника пиво, подтягиваю поближе к телевизору кресло, на шариках в полумраке кнопку «включателя», Power ON — все, понеслись. Приставка, до полусмерти затравленная за последний месяц Lunar'ом, радостно мигает PSX'овским логотипом, надпись внизу экрана гласит: «SCEE present». Е — значит Европа. Ну надо же! Быстро они сподобились — обычно на разработку PAL'овской версии куда больше времени уходит. Не иначе как параллельно со штатовской делали — ай, молодцы! Однако



Это, граждане, не Wipeout и не его эмуляция, хотя по виду такого и не скажешь. Одним словом перед нами отличный пример клонодельства.



зованием пиктограмм (это такие графические таблички, обозначающие что-либо, нечто вроде человечка на дорожном знаке "пешеходный переход") стиль, легко читаемые, крупные шрифты. В общем, качественно сделано.

Ощущается, правда, некоторое подражание Wipeout — 3, но смотрится все настолько гармонично, что попрекнуть авторов вторичностью язык не поворачивается. К тому же, как говорится, "с лица воду не пить". Главное, как известно, — содержание. Впрочем, содержание меню стандартно, перефразируя известные слова, можно сказать: "Если вы видели одно меню, то вы видели их все.". Естественно, присутствует Options, где можно отрегулировать громкость музыкального сопровождения и звуковых эффектов, сохранить или загрузить ранее записанную игру, перенастроить клавиши джойпада и даже увидеть титры с именами создателей игры (вот только интересно ли это хоть кому-нибудь?). Еще здесь же можно лицезреть таблицу высших результатов и вновь восхититься собой любимым или опять в сердцах чертыхнуться, восхитившись кем-то другим. Но, как говорили в одном популярном фильме, "не время, Федор!", поэтому мы, чем впустую восхитяться, лучше рассмотрим остальные разделы меню, а их осталось не так уж и много: Race type, Track и Car Select. В Race Type можно выбрать тип соревнований, в которых вы хотите участвовать. Для затравки даны Time trial и "аркадный" Championship, остальные режимы вы должны "открыть" самостоятельно, участвуя в соревнованиях (ба, как оригинально!). Идем дальше, Track Select предназначен, естественно, для выбора трассы, на которой будет проходить заезд. Всего в игре шесть треков (правда, есть намеки на наличие секретных), из которых в начале игры доступны всего три, а ос-



тальные опять-таки придется "выгрызать" с потом и кровью (не знаю, как вам, а мне это потихоньку начинает надоедать). Впрочем, горькая пилюля маленького количества доступных трасс была слегка подслащена их (трасс) экзотичностью: Космическая станция, Марс, Гималаи и даже Москва (правда, единственное, что в ней напоминает собственно Москву, это здание собора Василия Блаженного и надпись "Кремль" на русском языке перед въездом в тоннель, но сам факт все равно приятен). Ладно, что там у нас осталось? Car select, здесь мы выбираем "железного коня", на котором будем участвовать в соревнованиях, их нам "щедрая" VCC дала тоже три штуки (как там, Бог любит троицу?). Зато "имена" какие: Pulse Rival, Sinus Alpha, H&K303 — загляденье! Но как все-таки их мало. Ладно, бог с ней, с "жадной" VCC, пора и на саму игру посмотреть.

Итак, машина выбрана, трасса определена, режим — Champinoship. Все, в путь. Едем, точнее, летим в нескольких метрах над поверхностью дороги, подбираем бонусы, обгоняем соперников, постреливаем периодически и т.д. Игровой процесс Killer Loop является стандартным и ничем особым из десятков подобных игр не выделяется, единственным существенным нововведением можно считать использование "магнитной кнопки" (как звучит — почти как "ядерная"). Дело в том, что в KL ваш болид наделен возможностью примагничиваться к поверхности, используя специальную электромагнитную энергию, вот для этой цели и служит "магнитная кнопка". И

теперь мы теоретически можем ездить, где заблагорассудится — хоть по стенкам, хоть по потолку (примагнитился да знай себе дави на газ). Но это теоретически — в реальности эффект от использования данной функции не столь уж и значителен, разве что в повороты чуть легче стало входить. Да и вообще, игра, если честно, скучновата. Нет динамики, драйва, гоняться круг за кругом за дубовым, но безошибочным искусственным интеллектом скучно. С живым противником играть немного лучше, но тоже не идеально. В общем, я с трудом заставил себя остаться у экрана телевизора больше чем на полчаса (это трудно передать словами, но попробуйте поиграть в Killer Loop хотя бы пятнадцать минут, и вы поймете, о чем я). Нет, я вовсе не пытаюсь убедить вас, что игра совсем плохая, что вы, она нормальная, более того даже не самая худшая. Может быть, вам удастся просидеть за ней дольше, чем мне, более того, возможно, вам Killer Loop даже понравится (кто знает?). Просто я занятой человек и умею ценить свое время, и тратить его на "проходные" игры для меня слишком большая роскошь.

НАПОСАИ



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Вот и снова на PlayStation нас ждет новая, достаточно простая, но очень интересная игра. В ней вы сможете испытать на себе все, что только можно, и выиграть!

ОЦЕНКА

ГРУБОТА	4
СТИЛЬ	3
КАМЕРЫ	3
УПРАВЛЕНИЕ	3

СЛОВО РЕДАКТОРА

Достойная игра. Wipeout, ставший упрямой нас у экранов в течение 15-20 минут. После этого вы можете отдохнуть.



TAKTUKA

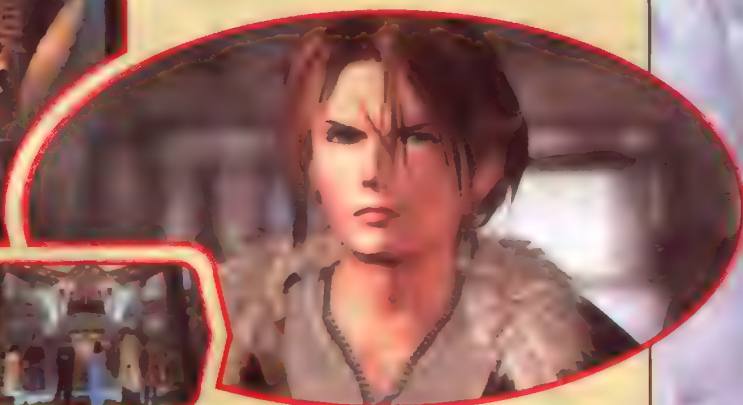
50

FINAL FANTASY VIII

50



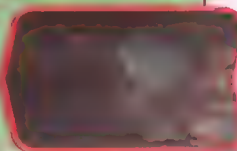
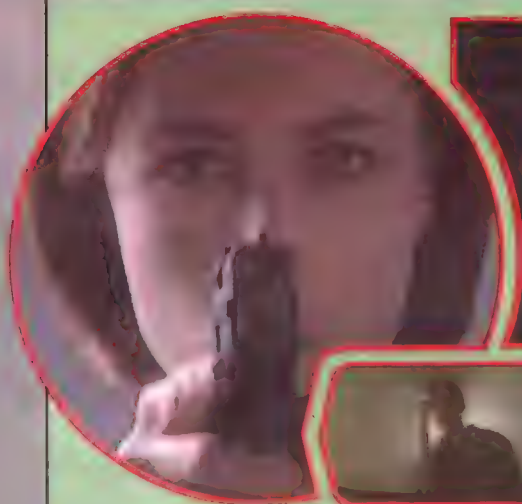
Наше прохождение великолепной Final Fantasy VIII подходит к концу. В этом номере мы вас познакомим с его третьей, заключительной частью.



62

X-FILES

62



Известный телесериал "Секретные материалы" был превращен в довольно сложный "квест", пройти который мы и поможем вам. Удачи!

PlayStation

FINAL FANTASY VIII

Часть 3

Balamb City находится под полным контролем войск Галбадии, так что сделать что-то весьма непросто. Для начала найти капитана, который, как вы знаете из разговоров с солдатами, после рыбалки скрылся в неизвестном направлении. Идите в дом Зелла, хотя перед этим можно побродить по городу. В доках, например, вы встретите человека, который согласится продать вам информацию. Другое дело, что в результате таких "покупок" у вас понизится ранг в SeeD. Поговорите с матерью Зелла, и она расскажет вам, что капитан недавно приходил к ней на кухню и что-то старательно поджаривал. Кстати, у мамы имеется редкая карта, так что можно попытаться ее выиграть. Владелец же Balamb Hotel обладает картой Pandemona. Отдохните и снова идите в доки. Там следуйте за собакой, которая приведет вас к офицеру, которого вы ищете. Им окажется Райджин. Следуйте за ним в Balamb Hotel, где он нападет на вас. После его забития (а справиться с ним достаточно просто) вы подвергнетесь новой атаке, в которой будет участвовать и Фудзин. Это уже посерьезнее.

Raijin

HP: 11000

Fujin

HP: 8000

Начнем с того, что у Фудзин имеется Guardian Force Pandemona, которую при

первой же возможности, естественно, нужно выкачать. В битве с противниками не используйте Thunder и Wind. Лучше всего в данном случае применить магию Bio, которой ваши противники побаиваются.

После боя Фудзин и Райджин признаются, что на самом деле следуют за Сайфером, а на Эдео или Галбадию им, по большому счету, наплевать.

Далее Своллу и его команде предстоит отправиться в Trabia Garden, поврежденный галбадианскими ракетами. В Garden следуйте за Сельфи, и она приведет вас к ее приятелю, интересному тем, что у него есть ее карта. Поиграйте с ним. Далее можете побродить по Trabia Garden. На кладбище лежат очередные "Timber Maniacs". Также вы найдете и августовский выпуск "Weapon Monthly". Один из студентов, кстати, расскажет вам еще и о кладе, находящемся в пяти шагах от гаргульи... После своих блужданий идите на игровую пло-



щадку, где у героев игры начнутся приступы воспоминаний. Большинство из них, как оказалось, провело свое детство в сиротском приюте (Orphanage), но почему-то об этом забыло. В общем, вся честная компания решает отправиться туда.

В приюте опять начнутся копания в памяти. Так наши герои, например, вспомнят,



e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин с доставкой на дом

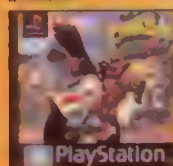
Доставка по Москве и С-Петербургу: \$3. По московской области: \$5-\$9



(PAL) Croc 2

Вторая часть приключенческой дилогии.

\$ 41.99



(PAL) Crash Bandicoot 3

Продолжение приключенческой австралийской дилогии.

\$ 35.99



(PAL) G-Police 2

Продолжение известной фантастической стрелялки.

\$ 38.99



(PAL) Driver

Криминальный автосимулятор с реалистичными трюковыми городками США.

\$ 42.99



(PAL) Formula 1 '99

Симулятор Формулы 1. Инструкция на русском языке.

\$ 38.99



(PAL) Gran Turismo

Лучшие гонки на всех существующих консолях.

\$ 26.99



(PAL) Medieval

Веселая трюковая драка-бродилка на тему крестовых походов.

\$ 24.99



(PAL) Power Boat

Гонки на катерах.

\$ 11.99



(PAL) Mulan Story

Приключения по мотивам известного мультфильма.

\$ 34.99



(PAL) Sled Storm

Самый красивый сноубординг.

\$ 42.99



(PAL) Spyro 2

Продолжение приключенческой дилогии.

\$ 43.99



(PAL) Moto Racer

Гонки на мотоциклах.

\$ 11.99



(PAL) NHL 2000

Наиболее совершенный хоккей на сегодняшний день.

\$ 19.99



(PAL) Tekken 3

Лучшие тренировочные драки.

\$ 31.99



(PAL) The Lost World: Jurassic Park

Тренировочная аркада по мотивам фильма.

\$ 11.99

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>

МОСКВА

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

С-ПЕТЕРБУРГ

e-mail: eshop@litepro.spb.ru

телефон: (812) 311-8312



что заботилась о них не кто иная, как Эдея. Вскоре после этого на **Balamb Garden** нападут — рядом покажется **Galbadia Garden**, ставший крепостью волшебницы.

Далее Сквиоллу предстоит отдать ряд приказаний студентам. Рекомендуется делать это в таком порядке:

- "The Garden's course"
- "Prepare for the attack"
- "Prepare our defense"
- "Call my comrades"
- "Take care of the junior classmen"
- "No orders/End".

ния упадет с платформы. Направляйтесь к главным воротам, где вы встретитесь со Сквиоллом. Формируйте партию — и вперед, на 2-ой этаж, атакованный противником. Сразившись с гадами, переговорите со всеми и чешите на 3-ий этаж, где Сквиолл решит предпринять нападение на противника. Теперь снова возвращаемся на 2-ой этаж, где надо найти потерявшие-



Далее бегите к своим товарищам и распределяйте их по позициям на 2-ом этаже, после чего отправляйтесь к Зеллу, а потом на 3-ий этаж. Управление переходит к партии Зелла. Идите в западную часть **Quad**, где вы увидите, как Риноа во время столкнове-

гося ребенка. Он находится в конце коридора. Тут же на Сквиолла нападет солдат. Нажмите **(X)** и выберите сначала последний вариант, а при повторном нажатии — второй. Теперь остается вложить ума напавшему на вас.

Управление во время боя:

- (X)** — удар рукой
- (Y)** — удар рукой
- (Z)** — блок
- (R)** — Deathblow.

Побив солдата, вы спасете Риноа.

Теперь бегите налево и с помощью кольца и пробирайтесь в **Galbadia Garden**. Внутри бегите направо, чтобы достигнуть лестницы. Поднимаясь наверх, вы столкнетесь с Райдзином и Фудзин, которые не станут чинить препятствий Сквиоллу. Поворачивайте налево и войдите в дверь справа. После разговора со студентом вы получите **Card Key**. Возвращайтесь к **Save Point** и идите налево к ледовой площадке. Пробегайте через нее и заходите в дверь





справа. Там вы найдете еще одного студента, который передаст вам еще один **Card Key**. Возвращайтесь обратно и поднимайтесь по лестнице на крышу. Идите к теннисному корту, а затем налево — вам нужно попасть в главный зал. Там вас поджидает **Cerberus**.

Cerberus

HP: 10000

Ни в коем случае не используйте против этой **Guardian Force** "Wind" и "Thunder". Нейтрализуйте его "Triple Attack" с помощью "Dispell" и кастуйте на него "Demi", а после добивайте, чем придется. Как и любая **Guardian Force**, **Cerberus** присоединится к вам после поражения.

Теперь направляйтесь к юго-западному выходу. Потом поворачивайте налево. Вам встретится студентка, которая передаст вам еще один **Card Key**. Идите назад к лестнице и поднимайтесь на 2-ой этаж и поднимайтесь на лифте наверх, где вы встретите Эдею и Сайфера.

Seifer

HP: 10000

Сайфер сосредоточит основные свои силы на Сквилле, так что не забывайте его вовремя подлечивать. Кастуйте "Protect" и

бейте предателя приобретенной недавно **Guardian Force** — **Cerberus**.

После боя возвращайтесь на 2-ой этаж и идите к Аудитории, в которой вас еще раз постараются уничтожить Сайфер и Эдея.

Seifer

HP: 7500

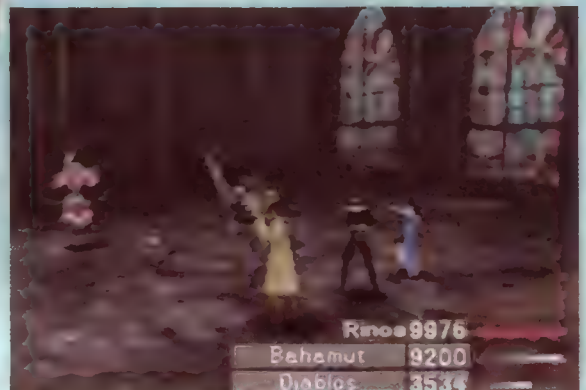
BOSS: Edea

HP: 15000

Сначала с вами постарается справиться все тот же Сайфер. Здесь все без вопросов. Когда в бой вступит Эдея, выкачивайте из нее **Alexander** — новую **Guardian Force**. **Carbuncle**, кстати, теперь против нее не действует. Активно используйте **Diablos**

и **Cerberus**, а также магию "Demi". Если что, то у вас есть еще и "Dispell". После поражения Эдеи можете вставлять в приставку третий диск.

Вообще, на втором диске достаточно много событий, от которых не зависит развитие сюжетной линии, но, уверен, они будут интересны любому игроку. Впрочем, лучше самому открывать для себя все прелести различных мини-квестов, а потому особенно распространяться о них не будем.





Если вы говорили с владельцем ремонтной мастерской в **Fisherman's Horizon**, вы увидите, что на карте высветилась **Shumi Village** на северном континенте. Там обойдите все здания — вы найдете для себя много интересного. Еще вы можете поучаствовать в строительстве статуи Лагуны: скульптору нужны 5 камней, которые вам предстоит найти. Вот где они находятся:

Синий Камень — слева позади статуи Лагуны.

Камень Ветра — среди валунов налево от гостиницы.

Камень Жизни — в дереве справа от дома Старейшины (Elder).

Камень Тени — напротив Draw Point "Ultima" поднимитесь на лифте. Пойщите хорошенько — камень будет там.

Камень Воды — неподалеку от Resident's House.

и победить **Odin** — знакомую нам **Guardian Force**.

В **Shumi Village** можно будет вернуться еще раз после ряда событий и снова заняться работенкой по возведению статуи.

Вернитесь в **Fisherman's Horizon**, и вы станете свидетелем интересной сценки с владельцем ремонтной



мастерской, в результате которой Скволл получит **Moomba Doll**.

Новое возвращение в **Shumi Village** и разговор со старейшиной принесет вам **Status Guard**.

Диск 3

Квистис просит Скволла подняться на 3-ий этаж. Там сформируйте партию и летите на юго-запад к сиротскому приюту. Не забудьте взять в **Training Center** июльский выпуск "**Weapons Monthly**". Кроме того, если вы с Зеллом довольно часто заходили в библиотеку, то, посетив **Balamb City**, вы можете получить "**Combat King 003**", если отдохнете в гостинице.

Прибыв в приют, вы узнаете, что Эдея находилась под контролем Ультимеции (**Ultimedia**) — злобной ведьмы из будущего, которая ищет знакомую вам по снам Эллону. Можете возвращаться в **Balamb Garden**, хотя перед этим вам наверняка будет интересно перекинуться в карты с Эдеей и Сидом и выиграть находящиеся у них карты. Также в приюте можно найти новую копию "**Timber Maniacs**".

После того как Скволл вернется в **Balamb Garden**, начнется очередной сон о Лагуна Луаре.

Лагуна в данный момент подрабатывает актером вместе с Киросом и Вардом. На сцене он играет отважного рыцаря, а его





приятели — дракона, с которым необходимо сразиться.

Управление:

- — защита
- ▲ — атака.

После сражения собирайте партию и сейтесь, после чего возвращайтесь к дракону. Бить его лучше всего с помощью **Guardian Force**, вроде **Shiva** или **Alexander**.

Далее Лагуна отправляется в приют в поисках Эллы, но ему сообщают, что ее забрали эстарцы. Здесь сон заканчивается.

Эдея обнаруживает корабль Эллы, "**White Seed**", на поиски которого вы и отправитесь. К северу от приюта будет группа островов, где, в общем, и найдется корабль.

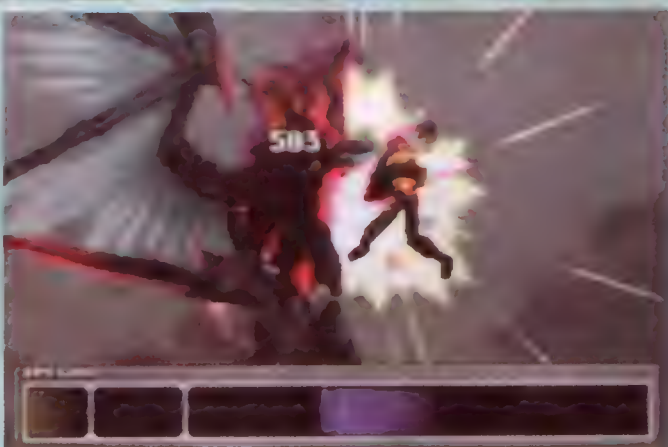
Скволл говорит с командой корабля, и в итоге ему должны организовать встречу с капитаном судна. Также вы найдете знакомого вам Уоттса, у которого можно выиграть карту Анджело. Если вы пойдете за Зоном, то у него можно будет выменять карту Шивы при условии, что вы передадите ему журнал "**Girl Next Door**". Не забудьте, кстати, подобрать на корабле очередных "**Timber Maniacs**".

В итоге, вы узнаете, что Элла находится где-то в Эстаре, а потому все дружно решают отправиться сюда. Но перед этим настоятельно рекомендуется завершить ряд побочных квестиков, потому как потом это

будет весьма проблематично. Так, например, можно попытаться в **Centra Ruins** сразиться с **Tonberry King**, отправиться в поход по лесам Чоккобо или поиграть в карточки в **Balamb Garden**. Впрочем, опять же, к основной сюжетной линии это не имеет никакого отношения. Вдоволь нарезвившись отправляйтесь в **Fisherman's Horizon**. Не забудьте, кстати, забрать **Rinoa** из **Infirmity**.

На мосту в **Fisherman's Horizon** вы встретите остальную команду. Обсудив все, что нужно, отправляйтесь в Эстар. К вам, кстати, временно присоединится Эдея. Полезный персонаж.

Сформируйте партию и идите дальше. Следуйте тропинкой, что ведет к утесу и нескольким **Draw Point**. Потом прыгните с утеса и следуйте на север.



Свернув направо, вы найдете **Save Point**, а порывав еще немного, наткнетесь на босса.

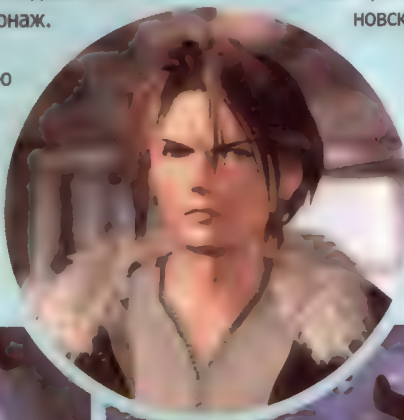
Abaddon

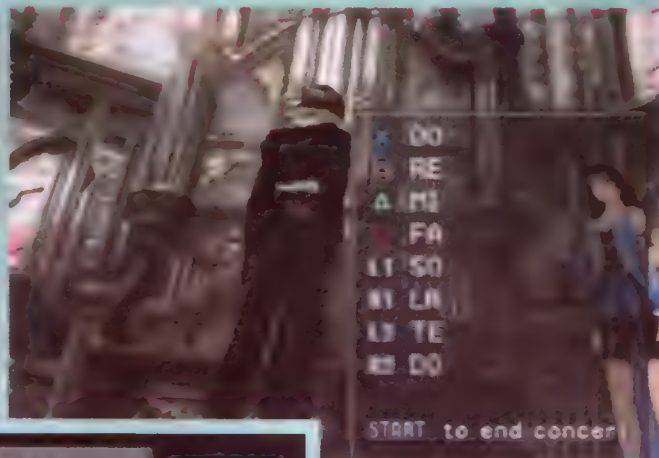
HP: 17000

Вызывайте на противника **Alexander** и **Ifrit**, а также кастуйте огненные заклятья. Неплохо срабатывает **Cure** и левиафановский "**Recover**".

Теперь направляйтесь на северо-восток, и вы попадете в Эстар. Там поворачивайте направо и идите к лифтам.

Пришло время последнего сна о Лагунае.





Лагуна находится в лаборатории и жалуется охраняющим его эстарским солдатам на тяжкие условия существования. Вскоре появляются Кирос и Вард, вместе с которыми вам предстоит сразиться с обидчиками.

После этого идите к лифту справа и спускайтесь на первый этаж, где вы сможете подслушать беседу доктора Одина с его помощниками. Возвращайтесь в лабораторию. По дороге подберите "Weapon Monthly" и ищите доктора Одина. Поймав его, Лагуна вытрясет из него всю необходимую информацию: Эллона находится в его лаборатории. Идите туда и поднимайтесь на 2-ой этаж. Там, разобравшись с охраной, поколдуйте с пультом управления и спускайтесь обратно — внизу открылась ранее закрытая дверь. За ней и находится Эллон.

Управление возвращается к Скволлу. Садитесь на машину и направляйтесь к Президентскому Дворцу, где вы должны встретиться с доктором Одином. Он соглашается помочь, но Риноа приходится оставить у него. Также он расскажет, что Эллона содержится на космической станции. Уходите из Дворца. Предварительно, конечно, обыграв доктора в картишки — у него есть карта Варда.

Теперь нам надо попасть на ракетную станцию. Перед этим у вас есть возможность ознакомиться с Эстаром, где можно найти достаточно много полезных в хозяйстве вещей. После можете уходить из города. По дороге вы можете добыть себе дополнительную Guardian Force — Doomtrain. Для этого в Tear's Point вы должны найти Solomon's Ring, а перед этим добыть шесть Malboro Tentacles, шесть Remedy Plus и шесть Steel Pipes, после чего сделать



Use на кольцо.

Идите к Lunar Gate. Там поговорите с девочкой, после чего появится Анджело. После разговора следуйте за человеком, который отведет вас к пусковой капсуле. Формируйте партию — и вперед. Когда все закончится, возвращайтесь в Эстар.

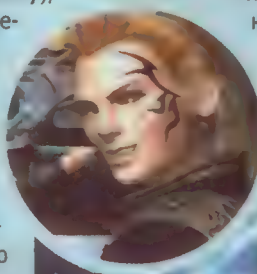
Отправляйтесь в лабораторию доктора Одина (Odine's Laboratory), где вам надо встретиться с ее хозяином. Тот расскажет, что Lunatic Pandora должна остановиться в 3 точках Эстара в течение двадцати минут. Постарайтесь как можно раньше попасть на нее.

Там вам нужно пройти к лестнице и сесть в синий подъемник. Когда вы окажетесь у развилки, поверните налево. Идите, пока не достигнете красного подъемника. Неподалеку вы найдете ступеньки: спускай-

тесь по ним обследуйте территорию — найдете много интересного. Позже возвращайтесь к красному лифту и поднимайтесь на нем, а потом пересаживайтесь на зеленый. Идите на север, пока вас не вышвырнут с Пандоры к чертовой матери.

Скволл и команда прибывают на Lunar Base. Риноа поместят в палату, а вы отправляйтесь в Control Room, чтобы узнать, где

можно найти Эллона. Кстати, перекиньтесь в картишки с Пит (Piet) — вам ведь нужна карта Александра. Встретившись с Эллоной, устройте Card Battle и с ней, чтобы получить карту Лагуны. Поговорите с девушкой и отправляйтесь в медотсек, где проснулась Риноа, которая ведет себя более чем странно. Идите за ней на второй этаж к Locker Room, и вы станете свидетелем такого интересного явления, как "Lunar Cry", уничтожившего в свое время континент Centra. Вы ничем не сможете помешать Риноа, а потому после всех этих неприятных событий бегите в Control Room. Поговорите со всеми, поднимайтесь на лифте за Эллоной и заходите в свободный спасательный мо-





дуль. Сквиол попросит Элону переместить его в воспоминания Риноа. Так он узнает, что Ультимеция избрала своей жертвой его возлюбленную. Естественно, наш герой пытается спасти Риноа, которой грозит гибель в открытом космосе. Тут вам придется сыграть в мини-игру, в которой необходимо держать Риноа в центре экрана. Поиграв, наслаждайтесь очередным роликом.

Оказавшись на **Ragnarok**, проверьте панель слева, а потом идите наверх. Вскоре вы узнаете, что попали в компанию пришельцев. Перебейте их. Бить их надо попарно: например, после убийства фиолетового надо уничтожить еще одного такого же цвета, в противном случае он воскреснет. После охоты вас ожидает трогательная сцена с Риноа. Берите на себя управление Рагнароком.

Управление:

▲/▼ — поднять или опустить нос Рагнарока
 ◀/▶ — изменить направление полета
 Правый аналоговый контроллер — движение корабля вперед или назад
 Select — карта
 Start — пауза

⊗ — приземление
 ● — вернуться в кабину Рагнарока
 ▲ — разворот корабля
 ■ — ускорение
 Шифты — повороты камеры.

Отправляйтесь в **Sorceress Memorial**. Забегайте в комплекс и неситесь спасать Риноа. После этого можете возвращаться на Рагнарок. Риноа предложит отправиться в приют (**Edea's Orphanage**), что вам и надлежит сделать. Хотя это можно и отложить, а пока посетите ряд мест, где вы еще не были.

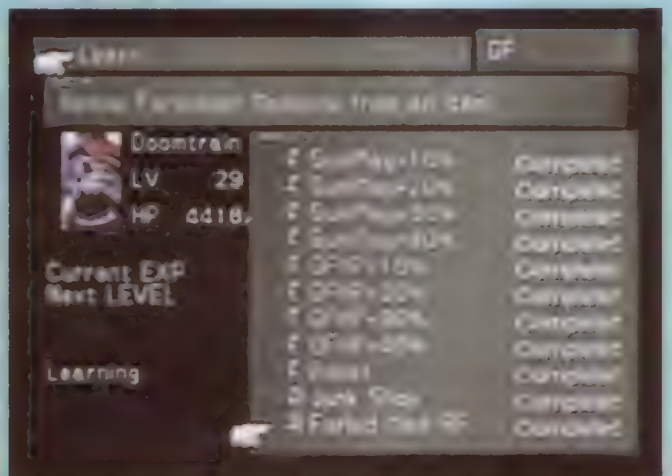
К востоку от пустыни **Kashkabald** вы можете найти маленький остров. Там обитает существо по имени **Cactuar**, победив которое вы приобретете новую **Guardian Force**.

К северу от **Timber** находится озеро **Obel**, с которым связан один занятный квест. Когда вы исследуете озеро, Сквиолу будет предоставлен выбор:
 — "Throw a rock"
 — "Try humming".

Выбирайте последнее, и появившаяся тень попросит вас найти обезьяну. Бегите в лес к западу от **Dollet**, побегайте там немного,

пока не выскочит сообщение о том, что вы заметили животное. Возвращайтесь к тени, которая расскажет о существовании четырех камней, которые вам надо найти. Первый находится у берега рядом с **Balamb**, второй — на маленьком острове к востоку от **Timber**, третий — на утесах к югу от **Gaibadia Garden**, четвертый — в лесу к западу от **Dollet**. Когда вы разыщете все камни, вам сообщат о местонахождении ранее недоступного клада к северу от Эстара. Там вы должны будете поговорить с красными камнями, пытающимися вам постоянно солгать. Клад будет под камнем, который скажет вам: "The treasure is not here."

На юго-востоке карты мира имеется **Deep Sea Research Center**, не обозначенный на карте. Там вам предстоит сразиться с **Ruby Dragon** и **Guardian Force Bahamut**. **Bahamut**, потерпев поражение, конечно же, к вам присоединится. Товарищ этот достаточно силен, так что заполучить его настоятельно рекомендуется. Вернитесь на **Ragnarok** и поговорите со всеми в кабине управления. После этого возьмите Зелла в команду и возвращайтесь обратно в **Deep Sea Research Center**. Вас ожидает еще один квестик, результатом которого станет сражение с **Ultima Weapon**. Победив, вы полу-





чите сотню **Ultima Stones, Eden** — новую **Guardian Force**, а также карту **Eden**.

Можете еще раз посетить **Shumi Village** и полюбоваться наконец-то отстроеной статуей Лагуны, а также ползать по местам пребывания НЛО (см. карту). Кроме того, не забудьте навестить **Islands Closest to Heaven** и **Islands Closest Hell**.

Ну вот теперь, собственно, и можно лететь в **Edea's Orphanage**. Следуйте за Анджемо, который приведет вас к Риноа. Разговор с ней прервет Зелл, который принесет плохие вести. Идите к Эдее, поговорите с ней, а также выиграйте у нее и у Сиды парочку редких карт. Отправляйтесь в Эстар.

В городе вам необходимо встретиться с президентом, а потому отправляйтесь в Президентский Дворец. Президентом оказывается Лагуна. Поговорите с ним и отправляйтесь на Рагнарок. Не забудьте выиграть у Лагуны карту Сволла. У доктора Одина, кстати, есть карта Варда. Тщательно подготовьтесь, проапгрейдите оружие и летите атаковать **Lunatic Pandora**.

По прибытии вас встретят Фудзин и Райджин. Будем драться.

Raijin

HP: 22000

Fujin

HP: 18000

Здесь все как обычно: никаких **"Wind"** и **"Thunder"** и так далее. На этот раз мы, правда, разжились хорошими **Guardian Force**, так что **Doomtrain, Diablos** и некоторые другие очень даже хорошо пойдут против Фудзин и Райджина. Ну и не надо забывать про скволловский **Renzokuken**.

Продвигайтесь дальше, и вы встретите неразлучных Бигса и Вейджа. Они вам, прав-

да, мешать не будут. Идите и садитесь в знакомый вам зеленый лифт. А там уж недалеко и до босса.

Mobile Type 8

HP: 46000

Right Probe

HP: 9000

Left Probe

HP: 9000

Как и против любого механизма, используйте против этого металлолома **"Thunder"** и **Quezacotl**. Также вполне пойдут **Eden** и **Cerberus**.

Вернитесь назад и засеивайтесь. Потом идите дальше, пока не встретите Сайфера.

Seifer

HP: 35000

Кастуйте на всех **"Protect"** и выкачивайте из Сайфера **"Aura"**, которая вам очень пригодится в битве с ним. Ну и, естественно, не забывайте **Renzokuken**. Еще отметим, что после боя **Odin** будет заменен на **Gilgamesh**.

После боя Сайфер похитит Риноа, а вам надо будет вставить в **PlayStation** последний диск.

Диск 4

Осмотритесь. Справа вы заметите путь на верхние уровни **Lunatic Pandora**. Добравшись до лестницы, поднимитесь по ней наверх, а затем сверните налево, а потом направо.

Adel

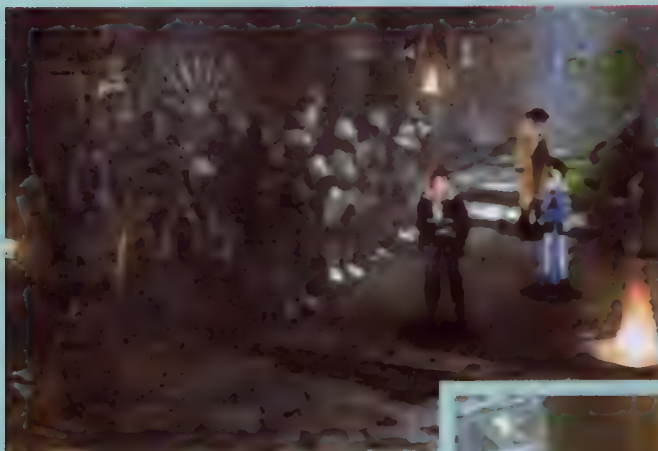
HP: 50000

В битве также участвует Риноа, и ваша цель — не дать ей умереть. Постоянно подлечивайте ее и бейте **Adel** подручными средствами.

Позже появятся Эллона и Лагуна и начнется сжатие времени. Вам предстоит сразиться с чародейками из разных эпох. В принципе, все они достаточно слабы за исключением третьей волшебницы, с **HP** за **50000**. Кастуйте на нее **"Ultima"** и **"Aura"**, пинайте **Guardian Force** вроде **Bahamut** и используйте **Renzokuken**.

Следующий пункт назначения — замок Ультимесии (**Ultimacia's Castle**). Внутри вы не сможете использовать команды **Item, Magic, G.F., Draw, Command Abilities, Limit Breaks, Resurrection** и **Save**. Для того, чтобы вернуть эти способности, вам необходимо победить восемь монстров, засевших в замке. Для этого придется разделиться на две команды. Начинаем уничтожение прислужников Ультимесии. Итак, вот они:





Sphinxaur

HP: 10000

Обитает у лестницы при входе. Вам доступна единственная команда — "Attack", так что особенно соображать, что же тут делать, не приходится. После боя рекомендуется открыть команду "Magic".

Tri-Point

HP: 25000

Этот тип нашел для себя самое лучшее место в замке — винный погреб. Не надо атаковать Tri-Point физическими атаками — он способен нанести за это нехилый ответный удар. Используйте магию "Blizzard" и "Fire", и все будет в порядке. Откройте команду "G.F."

Krysta

HP: 12000

Krysta ждет вас на террасе. Физические атаки этот монстр не любит так же, как и Tri-Point, а потому используйте лучше Guardian Force, вроде Diablos или Eden. Остерегайтесь "Ultima", которую вполне может скастовать Krysta. После боя откройте Item. Впрочем, на самом деле, не важно, что вы сейчас откроете, но я бы предпочел это.

Trauma

HP: 30000

Trauma сидит неподалеку от Krysta, сразу за головоломкой. Атакуйте противника различными Guardian Force. Хорошо пойдет Doomtrain, который может быстро уничтожить прислужников Trauma. После победы откройте Limit Break.

Red Giant

HP: 30000

Red Giant, находящегося в подземелье, лучше всего бить все той же Doomtrain, а



Tiamat

HP: 90000

Tiamat поджидает вас в башне. Босс этот серьезный, да еще с таким-то запасом жизненной энергии! Вызывайте Doomtrain, бейте его лимитами, хорошо пойдет Aura, но она нам еще пригодится.

Теперь, в общем, можно идти сражаться с Ультиметией, но, на самом деле, есть в Final Fantasy VIII, пожалуй, и более интересный противник — Omega Weapon. Можно с ним и не сражаться, но, я думаю, вряд ли кто откажется от поединка с самой грозной вражиной в игре. Итак, самые храбрые, направляйтесь в часовню.

Omega Weapon

HP: 1,000,000 (а то и больше)

Вообще, методов борьбы с этим монстругой несколько, но можно попробовать этот. Помните, я говорил, что нужно экономить Aura. Здесь она очень даже пригодится. Вызывайте Doomtrain, который ослабит защиту противника. Кастуйте Aura и Holy War на Скволла и копите лимиты. Особенно крепким получится лимит, если



также Diablos и Cactuar. Нелишне использовать магию "Demi" и "Blind", а также Renzokuken. После боя выберите что-нибудь вроде "Draw".

Gargantua (Head)

HP: 11000

Gargantua (Left Hand)

HP: 7000

Gargantua (Right Hand)

HP: 7000

Gargantua сидит на оружейном складе в подземелье. Кастуйте "Holy" и вызывайте Siren и Alexander, после чего появится "полная версия" босса.

Gargantua

HP: 15000

Вызывайте Guardian Force (особенно эффективно "работают" Alexander, Cactuar, Eden и Bahamut), а также, если охота, используйте Aura, MeltDown и Renzokuken. Впрочем, Aura можно и приберечь.

Catoblepas

HP: 32000

Обитает в сокровищнице. Бейте любыми Guardian Force, кроме Quazacoti, так как Catoblepas совершенно не боится грома и мол-





чуть что воскрешайте товарищей. В общем, пытайтесь, пытайтесь и еще раз пытайтесь. Пробуйте другие варианты убийства **Omega Weapon** — может, получится.

Ну а теперь отправляемся сражаться с Ультимеей — это наше последнее сражение.

Ultimecia
HP: 40000

Первая форма Ультимеей не представляет особенной опасности. Используйте лимиты с **Aura**, а также вызывайте **Guardian Force**. Подлечивайтесь — здоровье вам понадобится в следующем сражении.

Greiver

HP: 150000

Ультимеция вызывает товарища, и вам приходится сражаться уже с ним. Как обычно, кормите его лимитами. Неплохо

работает и связка из **"Ultima"** и **"Triple"**. Будет плохо — пользуйтесь **Hero's Medience** или **Holy War**. Впрочем, еще больше это понадобится вам позже.

Ultemecia & Greiver

HP: 200000 и более

Ультимеция и Грейвер объединяются, что приносит дополнительные осложнения. Парочка любит покастовать **"Meteor"** и **"Tomado"**, а также такую неприятную штуку, как **Shockwave Pulsar**. В довершение ко всему на помощь к **Ultemecia & Greiver** явятся две **Herikkusu** с HP около 25000. Действуем проверенным способом: лимиты с **Aura** и так далее...

True Ultimecia

HP: 250000 и более

Вот она — последняя форма Ультимеей! Естественно, она будет поопаснее предыдущих своих личин. Тут же она начнет кастовать **"Flare"**, **"Ultima"** и **"Holy"**, а с появлением "подмоги" еще и **"Apocalypse"**. Действуем все так же, используем всякие **Hero's Medicine**, не жадничая (чего жадничать — последняя схватка), и вот, собственно, и все. Смотрим финальный ролик и идем на кухню пить чай.

PlayStation



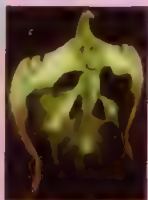
Все Guardian Forces



Guardian Force

Способ приобретения

Quezacotl



Парта Сквила в классе (Balamb Garden)

Shiva



Парта Сквила в классе (Balamb Garden)

Ifrit



Победить Ifrit в Fire Caverns

Siren



Выкачать из Elvoret в Dollet

Diablos



Вызвать из Magic Lamp и победить

Brothers



Победить Brothers в Tomb of the Unknown King

Leviathan



Выкачать из NORG в Basement of Balamb Garden

Pandemona



Выкачать из Fujin в Balamb Hotel (Диск 2)

Gilgamesh




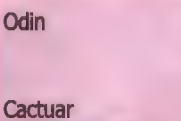



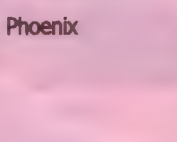





Появится вместо Odin после битвы с Сайфером

Alexander



Выкачать из Edea в Galbadia Garden (Диск 2)

Doomtrain	Использовать Solomon's Ring, найдя необходимые компоненты	Eden	Выкачать из Ultima Weapon в Deep Sea Research Centre	Carbunde	Выкачать из Iguion в Presidential Residence
	Победить Bahamut в Deep Sea Research Centre				
Odin	Победить Odin в Centra Ruins	Boko the Chocobo	Вызвать с помощью Gysahl Greens, полученным в Chocobo Forests	MiniMog	Только с помощью PocketStation
					
Cactuar	Победить Jumbo Cactuar на Cactuar Island	Phoenix	"Использовать "Phoenix Pinion" полученный от Старейшины Shumi Village"	Moomba	Только с помощью PocketStation
					
Tonberry	Победить более 20 Tonberry в Centra Ruins, а затем и Tonberry King	Cerberus	Победить Cerberus в Galbadia Garden (Диск 2)		
					

КАРТА МИРА FINAL FANTASY VIII



X-FILES



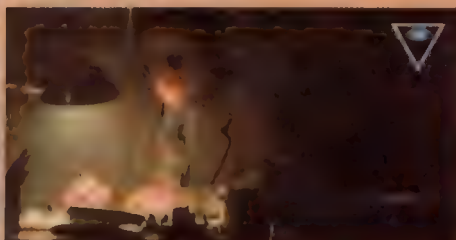
DAY ONE — FBI FIELD OFFICE, SEATTLE

Зайдя в офис FBI, вы увидите агента Марка Кука. Он сообщит вам, что к вашему боссу из Вашингтона приехал человек по очень важному вопросу и шеф просил зайти к нему. После разговора с Куком пройдите немного вперед и поверните налево. Вы попадете в свой кабинет. Сядьте за стол. Раздастся телефонный звонок. Снимите трубку. Босс попросит вас зайти к нему в кабинет. Возьмите со стола папку с делами и посмотрите вниз на ящики стола. Откройте ящик и возьмите в нем пистолет, наручники и значок агента ФБР. Выйдите из своего кабинета и поверните налево. В конце коридора находится офис Кука, у которого можно узнать, кто приехал из Вашингтона. Выясняется, что это замдиректора ФБР Уолтер Скиннер. Рядом

с кабинетом Кука находится дверь с надписью "Armistead Shanks", S. A. I. C.. Заходите в нее. Вы попадете в кабинет своего начальника, который представит вас Скиннеру. Скиннер расскажет вам об исчезновении двух своих агентов — Фокса Малдера и Даны Скалли. Подробней расспросив Скиннера об агентах, вы получите их досье. Узнайте от шефа, что вам следует делать дальше. Выходите из кабинета. Вы опять повстречаетесь с агентом Куком. На его вопрос о вашем новом задании можете отвечать как угодно. Проследуйте за Мар-

ком в его кабинет. Отдайте ему папку с вашими текущими делами и попросите разослать объявления о пропаже федеральных агентов. Выйдя из кабинета Кука, вы увидите Скиннера, который направляется в машину. Напротив кабинета босса есть дверь, которая ведет в конференц-зал. Подойдите к шкафу с надписью "Authorized agents only" и возьмите из него бинокль, фотоаппарат, отмычку, фонарь, прибор ночного видения и набор по сбору улик. Теперь, когда вы находитесь в полном обмундировании, можно отправляться на поиски Малдера и Скалли. Первым делом следует посетить гостиницу, в которой они останавливались.

Comity inn: Everett, Washington.
После небольшой видеозаставки вы попа-



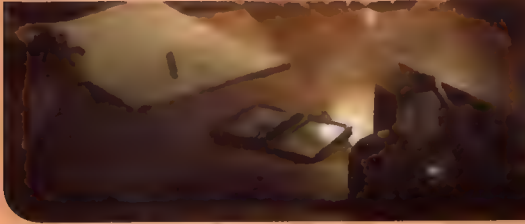
Советы по прохождению.



1. Не разговаривайте слишком много по мобильному — его могут отключить.
2. Регулярно проверяйте электронную почту. В новых сообщениях могут содержаться подсказки и прочие интересные сведения.
3. Передвигаться между локациями можно с помощью своего карманного компьютера.
4. В игре встречаются некоторые мелкие детали, связанные с сериалом, поэтому, фанаты, будьте внимательны.

5. В боевых сценах по всем декорациям передвигайтесь с оружием в руках.
6. Используйте в темных местах фонарик или прибор ночного видения.
7. В темных местах, где присутствуют враги, лучше пользоваться прибором ночного видения, так как луч фонарика могут заметить.
8. Ваш фотоаппарат не ограничен в расходных материалах, поэтому фотографируйте интересные места.

9. Крутящаяся штуковина в правом верхнем углу показывает, насколько вы близки к цели. Если вы находитесь рядом с разгадкой, но у вас возникли какие-нибудь проблемы, то нажмите на эту иконку, и вам дадут подсказку. В некоторых случаях если несколько раз нажать на иконку, то проблема будет решена сама собой.
10. Сохраняйтесь как можно чаще, так как во многих эпизодах вас могут убить.



мет. Возвращайтесь в Сиэтл, в офис ФБР.

FBI field office, Seattle.

Скиннер уходит работать в конференц-зал, а вам предстоит покопаться в компьютере. Заходите в свой кабинет и усаживайтесь за компьютер. Войдите в директорию **ING** и выберите поиск по телефону ("Search category" — "Phone"). Введите телефонный номер: **206-555-0182**. Номер принадлежит складу, который находится в доках. Берите с собой Скиннера и направляйтесь туда.

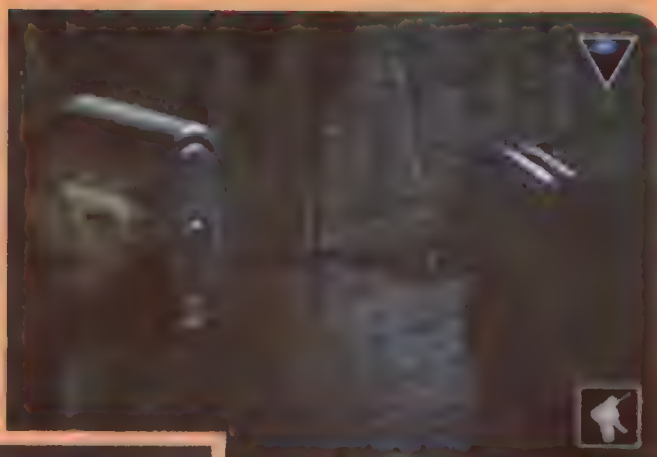
Dockside warehouse: Seattle, Washington.

Оказавшись на месте и получив контроль над героем, подойдите к Скиннеру. Используйте на замке отмычку (она немного напоминает пистолет). Когда замок будет взломан, заходите внутрь склада. Справа от входа стоят ящики, которые невозможно открыть голыми руками, поэтому вам понадобится инструмент. Пройдите прямо, направо, прямо, налево и посмотрите вниз. Вы увидите пятно крови. Осмотрите пятно и используйте на нем набор по сбору улики (**evidence kit**). Поднимите голову и внимательно посмотрите на столб. В нем застряла пуля. Извлеките ее с помощью **evidence kit**. Взяв пулю, подойдите к небольшой камерке, зажгите фонарик и поднимитесь на второй этаж. На втором этаже вы сможете найти ломик. Теперь, когда у вас есть инструмент,

вы сможете открыть ящики, находящиеся возле входа. Спускайтесь вниз. В камерке вы встретите Скиннера, который

скажет вам, что складской телефон не работает (вот почему никто не снимал трубку). Подойдите к ящикам и используйте на них лом. Внутри ящиков окажется черный порошок неизвестного происхождения. Возьмите немного порошка для анализа в лаборатории. Теперь следует подобрать последнюю улику — окурки (знакомая марка, такие сигареты курит "Smokeman"). Подойдите к Скиннеру и задайте ему все возникшие вопросы (иконки в верхней части экрана). На складе есть два входа: первый, в который вошли вы, и второй, находящийся за большими контейнерами. Выйдя на улицу через второй выход, вы окажетесь на причале. Подойдите к лодке и поговорите с ее хозяином. Его зовут **James Wong**. Предъявите ему свое удостоверение и расспросите обо всем, что он знает. Поговорив с **Wong**ом, возвращайтесь к складу. Около машины будет стоять Скиннер, который сообщит, что за вами следят. Возьмите в руки фотоаппарат (можно этого не делать, а просто подождать, когда машина скроется из вида) и пройдите немного вперед. Сфотографируйте номер машины. Предостережение: не следует ничего делать с машиной, кроме как фотографировать ее, иначе вас





убьют. Отправляйтесь в криминалистическую лабораторию.

King county crime lab: Seattle, Washington.

Поговорите с экспертом-криминалистом 2'ом и передайте ему все имеющиеся у вас улики. Направляйтесь в офис ФБР.

Field office.

Вернувшись в офис, повернитесь направо и зайдите в конференц-зал. Поговорите со Скиннером. Он сообщит вам, что возвращается в штаб-квартиру ФБР и вам предстоит вести дальнейшее расследование без него. Задав Скиннеру все интересующие вас вопросы, направляйтесь в свой офис. Садитесь за стол. Придет Агент Кук и предложит вам обратиться в компьютерную организацию для того, чтобы починить ноутбук Скалли. Отдайте ноутбук Марку и включите свой компьютер. Зайди-



те в директорию поиска **ING** и введите имя **Wong** (рыбака с причала). Получив досье на **Wong'a**, загрузите фотографию (**download**) с номером машины. Заходите в поисковую систему и выберите поиск по транспортным средствам (**vehicle**) в категории "правительство и военные" (**Government & Military**). Доступ к данному ресурсу невозможен, и вы ничего не сможете узнать о своих преследователях. Возвращайтесь на склад для того, чтобы еще раз осмотреть склад (вдруг что-то пропустили).

Dockside warehouse.

Подъехав к складу, вы увидите у ворот уже знакомую вам машину (именно на ней следили за вами и Скиннером). Подождите, пока из нее выйдут люди и зайдут на склад. Теперь бегите к запасному выходу (он находится со стороны причала). Откройте дверь отмычкой и заходите внутрь. Повернитесь направо и пройдите впе-

ред, повернитесь налево и пройдите еще немного вперед. Вы увидите людей, которые достают из тайника в полу какой-то ящик и относят его в машину. Их можно рассмотреть поближе с помощью бинокля или прибора ночного видения. Ни в коем случае не стоит включать фонарик или использовать фотоаппарат — вас засекут. Когда преследователи вместе с ящиком скроются, подойдите к тайнику и осмотрите его. Не найдя ничего полезного, направляйтесь в свою квартиру.

Wilmore's apartment.

Приехав домой, можете немного побродить по квартире, посмотреть телевизор, почитать свои собственные заметки. Когда вам это все надоест, топайте в спальню и ложитесь спать.

DAY TWO — WILMORE'S APARTMENT.

Немного отдохнув, стоит снова вернуться к работе. Поезжайте в офис ФБР.





Field office.

Зайдя в офис, вы увидите на полу агента Марка Кука. Он без сознания. Подойдите к нему и приведите его в чувства. Он расскажет, что его кто-то вырубил. Проверьте офис, не пропало ли чего. В ходе проверки выяснилось, что недоброжелатели сперли ноутбук Скалли, и теперь нам никогда не узнать, что в нем находилось. Через некоторое время в вашем кабинете раздастся телефонный звонок. Оставьте Марка и идите в свой кабинет. Сядьте за стол и снимите телефонную трубку. Человек на другом конце телефонного провода представится агентом ФБР из Вашингтона, он сообщит вам, что кровь, которую вы ему отправили, принадлежит агенту Скалли. После телефонного разговора в ваш кабинет зайдет оклемавшийся Марк, который сообщит вам, что рыбака Вонга убили. Расспросите его о том, откуда он знает про

Вонга, и направляйтесь на злополучный склад. Да, ничего себе денек выдался, но это только начало...

Dockside warehouse.

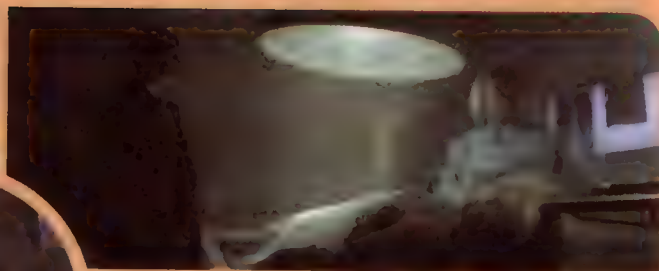
Прибыв на место преступления, покажите свой значок полицейскому, чтобы тот пропустил вас к труп. Посмотрите на тело Вонга. Рядом с ним вы увидите его личные вещи, которые находились у него в карманах в момент убийства, а также окурки сигарет (точно такой же вы находили на складе). Поговорите с экспертом-медиком. Он сообщит вам все детали происшествия. Кстати, он упомянет, что Вонг был убит точно так же, как JFK, а это наводит на мысли, что к убийству имеет непосредственное отношение "Smokeman". Расспросив эксперта обо всех подробностях преступления, повернитесь налево и подойдите к очаровательному детективу. Погово-

рив с ней обо всем (в том числе и цвете ее волос), направляйтесь осматривать судно Вонга. На борту поговорите с детективом и осмотрите весь корабль. Вы найдете внутри желтый плащ с надписью "Tarakan" и в аптечке обезболивающие таблетки без опознавательных этикеток. Снова поговорите с детективом и поделитесь с ней своими соображениями. Эксперт-медик сообщит, что тело Вонга повезли на вскрытие, о результатах которого вам непременно сообщат. Придет судовой смотритель, от которого вы сможете узнать, что "Tarakan" — это судно, на которое вам и следует отправиться.

Impound dock: The Tarakan.

Да, ничего себе посудинка. По данным береговой охраны, вся команда "Таракана" погибла во время пожара на судне. Интересно, как это можно сгореть в корабле,





ных вами на "Таракане" (эпизод со свинцовым шаром заставит вас немного посмеяться). После разговора с детективом позвоните Джону в лабораторию

где лежат трупы, то увидите, что их похитили. Поговорите с детективом. Она поделится с вами своими соображениями насчет исчезновения Малдера и Скалли. Пора навестить нашего старого приятеля из криминалистической лаборатории ФБР.

Crime lab.

Поговорите с экспертом о делах житейских (для поднятия настроения). Спросите у него об отпечатках пальцев с "Таракана". Затем отдайте ему пулю, которой был убит Вонг, и свинцовый шар с "Таракана". Поезжайте в свои апартаменты.

Wilmore's apartment.

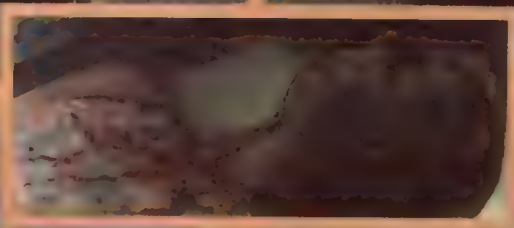
Усаживайтесь за рабочий стол. Включите компьютер. Вам пришла новая почта. Заходите в директорию e-mail. Выберите письмо от Джона Эймиса. Он прислал вам отпечатки пальцев с "Таракана". Щелкните на закладке **Tarakan.dat**. Вы получите в свое распоряжение отпечатки пальцев с "Таракана". Проверьте их на базе данных ФБР в категории поиска, укажите **FBI**. Выяснится, что отпечатки пальцев принадлежат вашему коллеге Марку Куку. Покиньте рабочий стол. Раздастся стук в дверь. Подойдите к двери и откройте ее. Это Кук, он чем-то сильно озабочен. Поговорите с ним. Можете рассказать ему всю правду о своем расследовании, а можете

который обгорел только снаружи, а внутри остался целым и невредимым? Ничего, скоро разберемся. Поверхностно осмотрите корабль, после чего спуститесь в трюм. Найдите в трюме ящики с изображением некой мифической птицы (исследуйте трюм сами — на корабле очень трудно описать, где право, а где лево). Недалеко (относительно) от ящиков вы сможете найти коробки с металлическими шарами. Возьмите один себе, для коллекции. Затем поднимайтесь из этого лабиринта на поверхность и идите искать судовой журнал. Он лежит на столе в небольшой каюте на втором этаже. Напротив этой каюты есть еще одна, в которой вы сможете найти сейф. Загляните в него — вы обнаружите внутри платежные ведомости. Теперь поднимайтесь еще выше, по пути осматривайте примечательные детали. Взобравшись на самый верх, поговорите с детективом и поднимите еще один журнал. Поговорите с детективом обо всех деталях, встречен-

ную и попросите его снять отпечатки пальцев на корабле. Покажите детективу белые пятна на корпусе корабля, после чего отправляйтесь обратно на склад. Полицейский сообщит, что вскрытие тела кое-что показало. Поезжайте в **Coroner's office**.

Coroner's office, Seattle.

Прибыв в морг, поговорите с доктором. Она расскажет вам, что Вонг был болен очень странной разновидностью рака и к тому же был наркоманом. Спросите у нее про пулю и таблетки. Когда появится иконка с надписью **"Tarakan"**, нажмите на нее. Вы узнаете, что до вас "Тараканом" интересовались еще два агента ФБР — это были Малдер и Скалли. Скалли хотела провести повторное вскрытие тел с "Таракана", но, к сожалению, не успела. Доктор сообщит вам, что трупы с корабля до сих пор находятся в морге, и предложит взглянуть на них. Когда вы откроете камеры,





солгать. Напоследок спросите у Марка, об отпечатках. Направляйтесь на склад.

Dockside warehouse.

Вы увидите грузовик с надписью "Gordon's hauling". Очень быстро запрыгивайте в кабину (через дверь водителя). Посмотрите направо. Направьте свой взор на бардачок. Внутри него вы обнаружите скомканный клочок бумаги с надписью RP#1121, 82434. Теперь также быстро покидайте грузовик через дверь пассажира (справа), пока водитель вас не заметил. Да, после таких перегрузок следует хорошенько отдохнуть, поэтому направляйтесь к себе в квартиру.



швырнет вас к стене и собьет с ног Мэри. Теперь делать все нужно как можно быстрее, так как дом заминирован. Подойдите к двери и разбейте лопатой маленькое окошко внизу. Теперь вы на свободе. Обменяйтесь впечатлениями с Мэри (можно даже попробовать поцеловать ее) и направляйтесь к себе домой.

Wilmore's apartment.

Ложитесь спать.

DAY THREE: APARTMENT.

Вы проснетесь от громкого стука в дверь. Это Мэри (детектив). Она принесла вам видеокассету, записанную на бензоколонке. На кассете показано, как Малдер выходит из машины и к нему подбегает некий человек (водитель грузовика, в котором вы нашли записку), затем появляется яркая вспышка и запись обрывается. Поговорите

Coroner's office.

с детективом о кассете. Придет факс: подойдите к рабочему столу и возьмите его. Передайте факс Мэри. После тщательного изучения поговорите с ней обо всех доступных темах. Примите душ и поезжайте в Coroner's office.

Gordon's Hauling, Charno.

Откройте дверь и заходите внутрь. Пройдите немного вперед и возьмите лопату. Справа от вас на полу лежат документы — поднимите их. На вас нападет очень странный человек, который со страшной силой

Wilmore's apartment.

Ложитесь спать — завтра снова предстоит нелепая работа.

DAY FOUR WILMORE'S APARTMENT.

Поезжайте в офис ФБР.

Field office.

Зайдите в конференц-зал, там вы встретите Марка, который собирается провести рейд на складе некого Смольникова. По его словам, Смольникова видели на складе в ночь убийства Вонга. Спросите у





Марка, знает ли о рейде детектив Астадориан. Он скажет вам, что оставил ей свое сообщение на автоответчике (позже мы это проверим). Задайте Марку еще пару вопросов и направляйтесь на склад Смольникова.

Smolnikoff warehouse.

Прибыв на склад, достаньте пистолет (наконец-то можно пострелять), скажите Куку, чтобы он прикрыл вас, и заходите внутрь. Вас встретят головорезы Смольникова, их будет трое. Перестреляв нападающих, пройдите немного вперед и обогните лестницу слева. Обратите внимание на эмблему на ящиках (точно такая же была на "Таракане"). Возьмите с маленького столика платежные ведомости. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Повернитесь направо и убейте охранника, быстро разворачиваясь лицом к заколоченной двери и стреляйте по появившемуся врагу. Поднимитесь на третий этаж. Пройдите по этажу к другой лестнице (не по которой вы поднимались) и спуститесь вниз. Вы увидите Смольникова, разговаривающего по телефону. Прервите его разговор. Придет Кук, который сообщит, что видел внизу пистолет. Пока Марк будет допрашивать Смольникова, спуститесь на первый этаж. Слева от лестницы подберите пистолет. Возвращайтесь в укрытие Смольникова. Проведите допрос, после чего поезжайте в лабораторию.

Crime lab.

Джон находится в весьма плачевном состоянии, интересно, что с ним. Отдайте Эймису пистолет. Когда он проведет баллистическую экспертизу, то выяснится, что именно из этого пистолета стреляли в Скалли и из него же убили Вонга. Возвращайтесь на склад Смольникова.

Smolnikoff warehouse.

Поговорите с Куком и Смольниковым о пистолете. Смольников будет отрицать свою причастность к преступлениям. Марк его арестует. Позвонит Джон Эймис из лаборатории. Он сообщит вам, что "Таракан" заражен радиацией и он так плохо себя чувствует из-за вас, так как именно вы принесли ему радиоактивный шар. Да, неприятный поворот событий. Возвращайтесь в свою квартиру.

Wilmore's apartment.

Включите компьютер. Зайдите в директорию e-mail. Выберите сообщение от Otto Dee. Щелкните на закладке. Вы получите отпечатки пальцев. Укажите в категории поиск "военные и правительство" (military/government). К сожалению, проверка отпечатков пальцев ничего не даст, выключайте компьютер. В дверь постучится Мэри, которая будет очень недовольна тем, что вы не сообщили ей о вашем рейде на склад контрабандистов. Выходит, что Марк нам соврал, он и не думал сооб-

щать, что-либо детективу Астадориан. Воспроизведите сообщения вашего автоответчика. X предлагает вам встретиться завтра в Sand point hangar 4. Что ж, на сегодня с вас приключений достаточно, ложитесь спать.

DAY FIVE WILMORE'S APARTMENT.

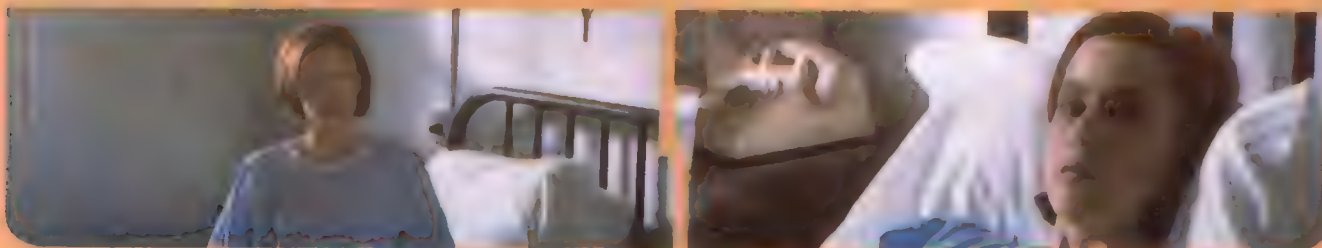
Поезжайте в Sand point hangar 4.

Sand point hangar 4, Seattle.

Да, довольно мрачное местечко. Пройдите немного вперед и повернитесь направо. Заходите в небольшое сооружение. Внутри вы встретите X, который сообщит вам, что агенты, которых вы ищете, живы. Также он потребует, чтобы вы дали ему слово, что никому не расскажете о вашей с ним встрече. Если вы откажетесь дать слово, X вас убьет. Если вы дали ему слово, тогда он скажет вам, где можно найти агента Скалли, и даст вам стилет (которым, кстати, может и зарезать). После чего он исчезнет. Повернитесь, вы увидите Мэри. Поговорив с ней, направляйтесь в госпиталь.

Presbyterian hospital.

В коридоре вы встретите лечащего врача Скалли. Покажите ей свое удостоверение и скажите, что вы ищете агента Скалли. Врач задаст вам вопрос, кто является на-





вать охрану (в этот момент делать все нужно очень быстро), нажмите на появившуюся в углу иконку стилета. Она согласится с

Пройдите в палату. Скалли очень взволнована. Скажите ей, что вас попросил найти ее Уолтер Скиннер. На вопрос, кто вы, ответьте, агент Уилмор. Когда она спросит, кто вам о ней сообщил, ответьте, черный человек. Не убежденная вашими ответами, Скалли попытается выз-

вами поговорить. Расспросите Скалли обо всех интересующих вас вещах. Покажите ей фотографию Смольникова. Поезжайте на железнодорожную станцию.

Rural road 1121.

Пройдите вперед до упора. Залезьте на телеграфный столб. Используйте бинокль, чтобы рассмотреть вагон под номером 82434 (кстати, этот вагон использовался в

чальником агента Скалли. Назовите имя Уолтера Скиннера. Доктор сообщит, что палата Скалли находится прямо за ней.

да она спросит, кто вам о ней сообщил, ответьте, черный человек. Не убежденная вашими ответами, Скалли попытается выз-





одном из эпизодов сериала). Спускайтесь вниз. Поговорите с Мэри. Теперь идите к этому вагону. По дороге к нему вы встретите бродягу, который скажет вам, что нашел какую-то вещь в этом вагоне. Он предлагает вам угадать, что именно он нашел. Отвечайте в следующем порядке: **photographs, moving pictures, video tape**. Это окажется видеокассета. Бродяга согласится продать ее вам за **10** долларов. Получив кассету, направляйтесь в свой офис.

Field office.

Заходите в свой кабинет и усаживайтесь за компьютерный стол. Вставьте в видеомagni-

тофон кассету. Нажимайте иконку захвата изображения, а затем полученный кадр вводите в категорию поиска **Military/government**. Получаем досье на некоего военного хирурга (это он напал на вас с детективом). Появится надпись, которая показывает, что с вами кто-то хочет пообщаться в видеоконференции. Жмите **connect**. Появятся некие субъекты, назвавшие себя друзьями Малдера и Скалли (именно они не хотели разговаривать с вами в начале игры). Поговорите с ними и получите от них всю возможную информацию. Заходите в директорию **e-mail** (карманного компьютера). Выберите сообщение **B9 Force 10**. Нажмите на закладку, чтобы перекачать координаты местности. Поезжайте на Аляску.

Rauch's house.

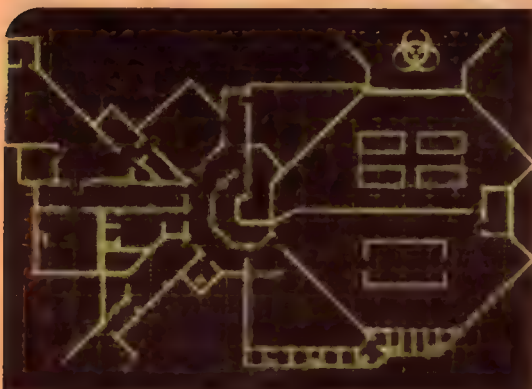
Вы увидите отъезжающий джип. Зайдите в дом и поднимитесь на второй этаж. Вы увидите лежащего человека. Похоже, он мертв. Посмотрите вверх: вы увидите на потолке ручку в виде скелета. Дерните за нее. Вы сможете подняться на чердак. На чердаке вы найдете агента Малдера. Развяжите его. Поговорив с ним, ответьте на телефонный

звонок. По окончании разговора к дому подъедут два агента **NSA**. Спуститесь вниз и выходите на улицу. Поговорите с агентами. Они скажут, что ваше расследование закончено и что они отвезут вас в аэропорт. Это неправда, поэтому пристрелите их.

Secret base: Alaska.

Вот вы почти и добрались до конца игры. Пройдите вперед. Подойдите к одному из компьютеров на базе и посмотрите на карту комплекса (выберите директорию **Map**). Зайдите в операционную (комната с носилками и прочими атрибутами). Возьмите со стола электрошок. На вас нападет агент Кук, который попытается вас убить. Подберите удобный момент и ударьте бывшего напарника электрошоком. Избавившись от Кука, направляйтесь искать Малдера. Как только вы его увидите, крикните Скалли (она будет рядом), чтобы она бежала (**Run**). Быстро повернитесь направо и приготовьте пистолет. Застрелите охранника. Бегите вперед. Подойдите к агенту Скалли. За ней находится пульт управления, нажмите на нем зеленую кнопку. Откройте обе двери в камеру (туда нужно загнать Малдера). Обойдите камеру и найдите на стене кнопку. Нажмите на нее. Возвращайтесь к Скалли. Поговорите с ней (она очень напугана, поэтому возвращаться к ней не стоит). Поговорив с ней, обойдите препятствие справа. Убейте охранника и возьмите у него ключ. Пробегайте через камеру. Разворачивайтесь на **180** градусов и нажимайте кнопку, чтобы закрыть дверь и поймать Малдера. Пришелец покинет тело Малдера и вселится в агента Кука. Киньте стилет агенту Скалли, чтобы она воткнула его в шею Марка. **Happy end?**

Роман СТЕФАНЦОВ



PlayStation



СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK



Demolition Racer.

Cheat режим.

На экране главного меню введите (X), (X), (X), (X), (X), (X), (X), (X). Если вы все сделали правильно, то услышите сигнал. Теперь вы имеете доступ ко всем секретным режимам, трассам и автомобилям.

Medal of Honor.

Коды вводятся в качестве паролей.

Картинка девушки — COOLCHICK

Картинка AJ — AJRULES

Картинка команды разработчиков — DWIMONTEAM

Картинная галерея — DWIGALLERY

Режим векторной графики — TRACERON

Режим американского фильма — SPRECHEN

Audie Murphy — MOSTMEDALS

Капитан Dye — CAPTAINDYE

power-ups в мультиплеере — DENNIMODE

Bismark The Dog — WOOFWOOF

Злой Colonel Muller — BIGFATMAN

Gunther — GUNTHER

Noah — BEACHBALL

Otto — HERRZOMBIE

Werner von Braun — ROCKETMAN

Wolfgang — HOODUP

Бесконечный боезапас в мультиплеере — BADCOPSHOW

Быстрая стрельба — ICOSIDODEC

Отражающиеся выстрелы — GOBLUE

William Shakespear — PAYBACK

Winston Churchill — FINESTHOUR

Велосипедор — SSPIELBERG

Пароли уровней:

Уровень 1 — INVASION

Уровень 2 — BIGGRETA

Уровень 3 — DASBOOT

Уровень 4 — STUKA

Уровень 5 — KOMET

Уровень 6 — TWOSIXTWO

Уровень 7 — MISSLEAGUE

Уровень 8 — VICTORYDAY

Уровень 1 пройден — RETTUNG

Уровень 2 пройден — ZERSTOREN

Уровень 3 пройден — BOOTSINKT

Уровень 4 пройден — SENFGAS

Уровень 5 пройден — SCHWERES

Уровень 6 пройден — SICHERUNG

Уровень 7 пройден — EINSICKERN

Уровень 8 пройден — GESAMTHEIT

Space Invaders.

Во время игры установите паузу и введите следующее:

5 выстрелов — ▼, ◀, ●, ▼, ▶, ▶, ▶.

9 жизней — ▶, ▶, ▶, ▼, ●, ◀, ▼.

Wu-Tang: Shaolin Style.

Жестокость.

На экране с надписью "press start" нажмите: ▲, ●, (X), (X), ■, ▲, ●, ■.

Test Drive 6.

Введите следующие коды в качестве имени.

Надичные — AKJGQ

Все режимы вкл. — OPIOP

Все режимы выкл. — OPOIOP

Все автомобили — DFGY

Все трассы — ERDRTH

Открыть все трассы quick-race — CVCVBM

Закреть все трассы quick-race — OCVCVBM

Время вкл. — NOEMIT

Время выкл. — FFOEMIT

NBA Live 2000.

Isaiah Thomas.

Получите 15 "steals" (типа мяч отберите) во время игры в режиме "superstar", чтобы открыть его в режиме roster.

Michael Jordan.

Победите Michael Jordan один на один в режиме "superstar", чтобы открыть его в режиме roster.

Xena: Warrior Princess.

Установите курсор на "New Game" на экране главного меню и вводите код. Звук подтвердит корректность ввода.

Полная защита и атака — ▲, ■, ▲, ■ (x2), ▲ (x3).

Неуязвимость — ▲ (x3), ●, ■, ▲, ▶, ◀.

Выбор уровня — ▲, ■, ●, ▲, ■, ▲ (x3).

Spyro 2.

Crash Team Racing demo.

На экране главного меню зажмите (L) и (R) и нажмите (X).

Mission Impossible.

Выберите "Load Game" и введите следующие пароли. (игнорируйте предупреждение о плохом коде).

Turbo режим — GOOUTTAMYWAY

Выключить искусственный интеллект — SCAREDSTIFF

Длинные прыжки — BIONICJUMPER

SloMotion — IMTIREDTODAY

Послание создателя — TTOPFSECRETT

Просмотр всех видеороликов — SEECOOLMOVIE

Пароли миссий:

2 Subpen Mission — ABEMJQLNVTGP

3 At Russian Embassy — OGLIESHVIRLL

4 KGB Warehouse — OQRFFSITJMNI

5 KGB Headquarters — EHNJHSURWJMP

6 Security Hallway — GDPSISJOWUAN

7 Underground Sewage Plant — GGHII-SJVRML

8 Security Hallway — GQOFISKTLMAI

9 KGB Headquarters — IGCJMVMVRBL

10 Russian Embassy — IQDSNJNTOMCI

11 IMF Headquarters — IENMUNHONCJ

12 IMF Headquarters — IMQPNHNKOSCM

13 Infirmary — PBFROUOPPWB

14 CIA Rooftop — PMGKPUPKQSDM

15 CIA Mainframe Computer — PJG-NOUPHQNDJ

16 CIA Rooftop — KEJPPUPSRKEE

17 Waterloo Station — HDGGFPKQMOBC

18 Train — IGLGPMLMYBO

19 Train — HDGOFTKQMOBC

20 Train Roof — IGJDTGMLMYBO

21 Lundkvist Base — NGHSMGQTXMGI

22 Tunnel — MOEEJGHVXJH

23 Mainland — MKEHTJSSVVJD

24 Gunboat — AFQMOJGPVTPG

Grand Theft Auto 2.

Введите следующее в качестве имени:

ITSALLUP — Выбор уровня

NAVARONE — Все оружие

LIVELONG — Неуязвимость

LOSEFEDS — Без полиции

DESIRE — Максимально доступный уровень

HIGHFIVE — "Умножь на пять"

BIGSCORE — \$10,000,000

WUGGLES — Координаты (X,Y)

Ready 2 Rumble.

Секретные боксеры.

Чемпионы.

Введите "CHAMP" в качестве названия ринга (Gym name) в режиме "Championship". Выйдите из режима и зайдите в "Arcade", это откроет доступ к Damien Black, Kemo Claw, Bruce Blade и Nat Daddy.

Золотой класс.

Введите "GOLD" в качестве названия ринга в режиме "Championship". Выйдите из режима и зайдите в "Arcade", это откроет доступ к Nat Daddy, Kemo Claw и Bruce Blade.

Серебряный класс.



Введите "SILVER" в качестве названия ринга в режиме "Championship". Выйдите из режима и зайдите в "Arcade", это откроет доступ к Bruce Blade и Kemo Claw.

Бронзовый класс.

Введите "BRONZE" в качестве названия ринга в режиме "Championship". Выйдите из режима и зайдите в "Arcade", это откроет доступ к Kemo Claw.

Tomorrow Never Dies

Cheat Codes.

Во время игры установите паузу и введите коды.

50 аптечек — **SELECT** (x2), **○** (x2), **▲**, **SELECT**.
Все оружие — **SELECT** (x2), **○** (x2), **L1** (x2), **R1** (x2)

Debug режим — **SELECT** (x2), **○** (x2), **L2**, **R2**, **L2**.

Полное здоровье — **SELECT** (x2), **○** (x2), **▲** (x2), **▼**.

Призрачный режим — **SELECT** (x2), **○** (x2), **▲** (x4)

Выбор уровня — **SELECT** (x2), **○** (x2), **L1** (x2), **○**, **L1** (x2). (A tone confirms)

Поменять камеру — **SELECT** (x2), **○** (x2), **R2** (x2).

Победа в миссии — **SELECT** (x2), **○** (x2), **SELECT**, **○**.

(заметка: чтобы отменить действие кода введите **SELECT** (x2), **○** (x2), **R2**, **L2**, **R2** в режиме паузы.)

Tomb Raider: The Last Revelation.

Все предметы.

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на "Large Medipack", зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **▼** и нажмите **▲**.

Все оружие, бесконечный боезапас, аптечки.

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на "Small Medipack" зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **▲** и нажмите **▲**.

Level skip

Согласно компасу поверните Лару точно на север и войдите в экран инвентаря. Установите засветку на "Load Game" зажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + **▲** и нажмите **▲**.

Championship Motocross Featuring Ricky Carmichael.

Посмотреть видеоролик:

Введите "LIVE_ACTION" в качестве имени, или пройдите игру на 125, 250 и 500 классах. Доступ к новой функции найдете в "Extras".

Все классы:

Введите "ALL EVENTS" в качестве имени.

Все трассы:

Введите "DIRT TRACKS" в качестве имени.

Режим больших голов:

Введите "GROSSE TETE" в качестве имени.

Зеркальный режим:

Введите "OPPOSITE LOCK" в качестве имени, или пройдите игру в открытом классе "championship".

RC Stunt Copter.

Выбор уровня:

На экране заставки нажмите **▼**, **▲**, **▶**, **◀**, **▲**, **×**, **■**, **○**.

Получить золото:

На экране заставки нажмите **▼**, **▲**, **◀**, **▶**, **▲**, **×**, **■**, **○**.

Больше очков:

На экране заставки нажмите **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **▲**, **○**, **×**, **■**.

Посмотреть конечную заставку:

На экране заставки нажмите **▲**, **▼**, **◀**, **▶**, **×**, **■**, **▲**, **○**.

Длинное имя:

На экране заставки нажмите **▲**, **▼**, **◀**, **▶**, **▲**, **×**, **■**, **○**.

Um Jammer Lammy.

Призовые уровни:

Пройдите любые два уровня в режиме сложности normal, чтобы открыть доступ к режиму двух игроков (игра за Lammy). Пройдите только что открытый режим, для доступа в "2-игрока против Lammies". Пройдите игру в режиме одного игрока, чтобы открыть персонажа Parappa. Пройдите игру за Parappa, чтобы открыть доступ к "2-игрока Lammy Parappa".

Пройдите только что открытый режим "2-игрока против Lammy Parappa".

Призовые уровни Parappa:

Пройдите игру, вернитесь на экран выбора уровней и жмите Вправо пока не появятся призовые уровни.

Спец меню.

Успешно пройдите все уровни в игре, включая уровни Lammy и Parappa. Теперь выберите "Special" в основном меню. Это позволит вам послушать всю музыку из игры, в то время как все герои будут танцевать.

Еще одно меню.

Загрузите игру, и как только Lammy появится на экране, перезагрузите приставку. Теперь должно появиться новое меню рядом с гитарой Lammy.

Anna Kournikova's Smash Court Tennis.

Посмотреть финальную заставку:

Когда на экране основного меню появится надпись "Press Start", быстро нажмите на втором джойстике **▲**, **▲**, **▲**, **▲**, **▼**, **▼**, **▼**, **◀**, **◀**, **◀**, **▶**, **▶**, **▶**.

Bugs Bunny: Lost In Time.

Все уровни:

На экране "Era Selector" зажмите **L2** + **R1** и нажмите **×**, **■**, **R2**, **L1**, **○**, **×**, **■**, **■**, **○**.

Все морковки:

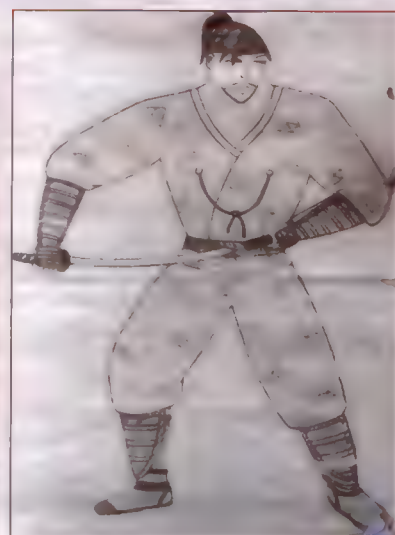
На экране "Era Selector" зажмите **L2** + **R1** и нажмите **×**, **■**, **R2**, **L1**, **○**, **×**, **■**, **■**, **○**.

Посмотреть финальную заставку:

На экране "Era Selector" зажмите **L2** + **R1** и нажмите **×**, **■**, **R2**, **L1**, **○**, **×**, **○**, **■**, **○**.

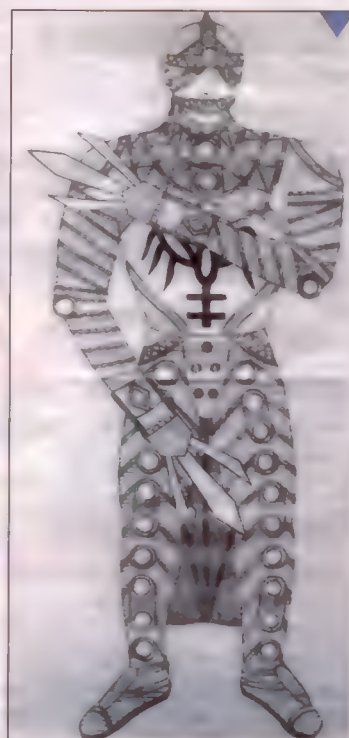
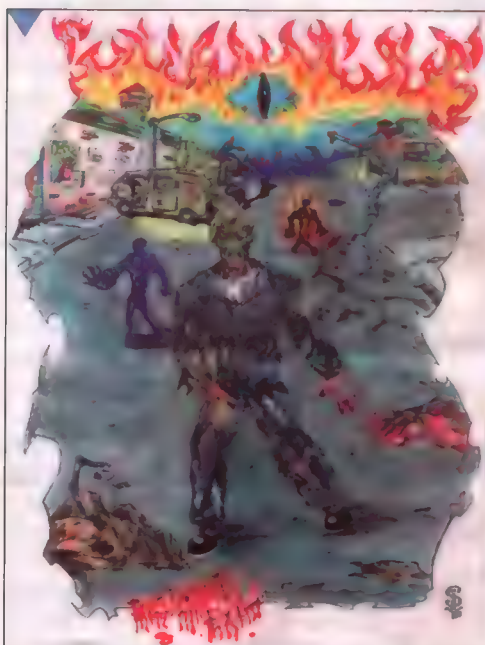
Metal Gear Solid VR Missions.

Как только появится логотип Konami, не дожидаясь начала вступительного ролика к игре, нажмите Start. На экране выбора поменяется картинка. Вместо изображения ниндзя в маске, мы наконец-то увидим ниндзя без маски.



Морозов Михаил г. Муром

Кочанов Роман пос. Воровского Московской обл. Бесспорно эти работы заслуживают наивысшей похвалы и, соответственно, получают первый приз нашей галереи.



Дробов Юрий г. Воронеж



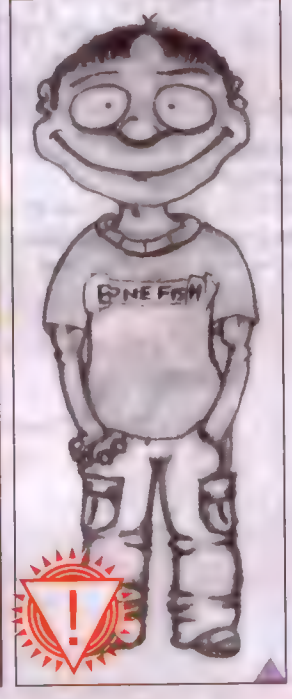
Вновь на страницах нашего журнала появилась галерея рисунков читателей. Это значит, что наш конкурс продолжается и призы уже ждут победителей. Как вы поняли, розыгрыш проходит по двум номинациям: первый приз и приз симпатий редакции. Старайтесь, рисуйте, присылайте нам ваши работы и удача улыбнется вам. Единственная просьба — придерживайтесь формата А4 (альбомный лист) или меньше.



Осенняя Сакура г. Ижевск

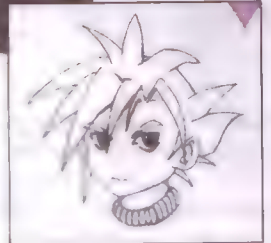
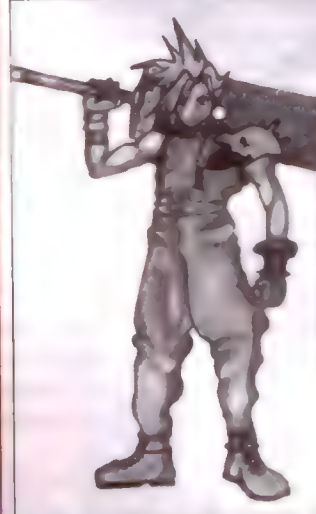


Коваленко Александр, г. Омск

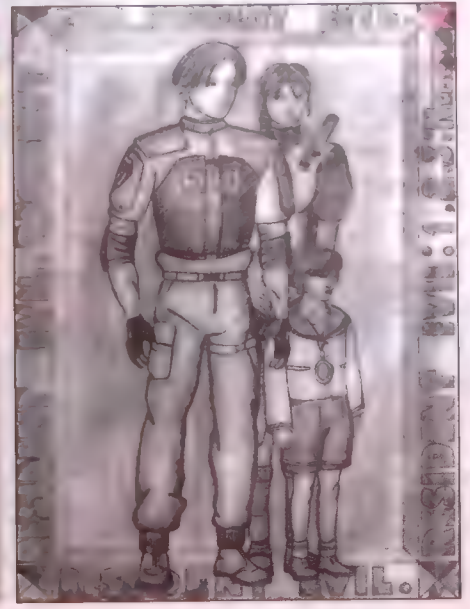


Кашинцев Михаил г. Калининград

Литвинов
Виктор
г. Москва
получает приз
симпатий за
автопортрет



Филимонов
Евгений
г. Электросталь
Московской
обл.





Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652,
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»
Наш E-mail: opm@gameland.ru

Здравствуй, дорогие читатели! С наступившим вас Новым Годом! Многие говорят, что этот Новый Год особенный, "Миллениум", мол. Вопрос об "особенности", на самом деле, весьма спорный, но, тем не менее, с каким-то странным подчас нетерпением ждут 2000 года практически все. Очень многое значит он и для всех геймеров. Именно в 2000 году, возможно, наметится поворотная точка в развитии игровой индустрии, и, вероятно, не самую последнюю роль сыграет в нем PlayStation 2, чей выход в Японии, как все помнят, назначен на начало весны 2000 года. А пока готовимся к праздникам, не унываем, не боимся, хех, конца света, ждем следующего номера "Official PlayStation Россия", первого в XXI веке. Можете быть уверены, в нем вас ждет нечто особенное.

НОВЫЕ ИНТЕРЕСНОСТИ ОТ ТОРИАНА

Здравствуй, журнал "Official PlayStation" и долго здравствуй!

Я не буду рассказывать, через какие приключения я добыл 10-й номер, только хочу сказать, что он был последним с диском.

Теперь по поводу писем, опубликованных в журнале. Дорогие сотрудники редакции, пишите статьи, как вам кажется правильным, а уж наша, читательская задача — внимательно их анализировать и судить о качестве статей. Также хотелось бы отметить, что тема пиратства не совсем уместна. Мне кажется, это личное дело каждого. Если финансы позволяют, то почему бы не купить фирменный диск, а если задерживают и без того мизерную зарплату, то о благородстве и речи быть не может. С этим согласится подавляющее большинство владельцев замечательных "серых коробочек" с надписью PlayStation.

Мне очень хочется спросить: неужели в редакцию не приходили письма с различными глюками и приколами создателей игр? Неужели никто не заинтересовался: (? Вот, например, "великий" фанат Tekken Paul Fenix из Москвы, который в 10-м номере рассказывал свою историю "Tekken & PlayStation", уж мог бы что-нибудь обнаружить. Наверное, придется это сделать мне.

Итак. Снова Tekken 3 и снова Xiaoyu. Думаю, что многие видели ее третий костюм — школьница в юбочке. Теперь самое интересное. В этом костюме Xiaoyu не делает победную стойку на руках со шпагатом, даже если нажать кнопку. Вот она — цензура.

Теперь очередь Анны. У этой убийственной красотки есть такой прием: захват шеи противника ногами с последующим ломанием. Прием выглядит красиво, но не на всех действует одинаково. К примеру, Кингу, Хаюрангу и Форесту энергия может даже добавиться.

Final Fantasy VII. В моем первом письме я потропился и не успел объяснить хода своих мыслей, почему я решил, что Pale Horse — это Бледный Конь. Слово "сефирот" взято из Библии и переводится как "сердце" или "разум". Последний Limit Aeris называется Great Gospel, то есть Библия. Исходя из вышеописанного, я решил, что Pale Horse — это Бледный Конь.

Sarcom и ее файтинги. Да, действительно, начиная с "Альфы", в таблице рекордов нельзя написать "ASS". Но также в ту категорию попадает "AAA", то есть Антонов Алексей Александрович отдыхает, а также отдыхают все члены "Ассоциации Анонимных Алкоголиков" :). Теперь о том, кто является родоначальником жанра файтингов. До появления Street Fighter'ов, в далекую эпоху ZX-Spectrum, Atari и Amiga были файтингами. Не помню, кто разработал International Karate и Way of the Exploding Fist, но хорошо помню, что Kung-Fu сделала Konami, а Street Fighter II появился впервые в 1991 году.

Final Fantasy VII. И снова эта великая игра. Мне очень хочется восстановить справедливость, потому что при переводе были искажены имена героев. Cloud —

это облако, а Cloud — это мужское имя Клавдий. Японский язык помимо своей сложности таит еще одну (на самом деле, далеко не одну — прим. ред.) ловушку: в нем нет звука "эл". Для японского языка это ничего не значит, но для слов из других языков с буквой "Л" это настоящая ловушка. Теперь я подошел к написанию слова на японском. Произношение Cloud и Cloud отличаются (Клауд и Клод), но японский язык таков, что оба слова будут читаться как «Кураудо». Ловушка заглохла, осталось только вытащить правильный вариант. И компания Sony, конечно, выбрала неправильный. Так Cloud стал Cloud (интересная версия — прим. ред.). Теперь Tifa Lockheart. Так Lockheart или Rockheart, "Закрытое сердце" или "Каменное сердце"? Из этой ловушки я не смог выбраться. На сегодня хватит.

Ториан — Eternal Guardian & Сайроп — Black Knight,
г. Северск Томской области.

PlayStation

Приветствуем нашего постоянного читателя, с завидной регулярностью радующего нас своими письмами! Спешим сообщить, что идею Ториана действительно никто не спешит поддерживать и не намеревается рассказывать другим читателям о "глюках и приколах создателей игр". Балуэт этим народ пока только автор идеи, в том числе и в этот раз. Согласитесь, любопытно. Некоторые вещи спорны, но, тем не менее, увлекательно. Остальные же по разным причинам не принимают идею. Так получилось. Вообще, даже нововведения, о которых просило большинство плеистейшеновцев, вроде читательского хит-парада, и то раскошегаривались очень долго. Вроде хит-парад хотим, а свои варианты ответов послать лень. Так, возможно, многие и относятся к тому, что предложил Ториан.

Кстати, в письме зашел разговор о родоначальниках жанра файтингов. Да, действительно, Street Fighter II появился в 1991 году и не был самым первым представителем этого направления в играх. Скорее, с выходом этой игры закончился каменный век этого жанра и он приобрел современный вид. Это не первая игра-поединок, но, тем не менее, фактический родоначальник всего жанра. Парадоксально, но это так. Кто первый придумал сраживать двух человечков на экране, так никто, наверное, не узнает, но это точно была не Konami с ее Yie-Air Kung-Fu. Однако наверняка известно, что одним из файтингов-первопроходцев был самый первый Street Fighter (он же Fighting Street), о котором многие забывают. А вот он-то вышел на четыре года раньше своего великого последователя, сделавшего для жанра то, что не сможет сделать уже никто.

CRASH BANDICOOT WARPED



В СБЕРБАНКЕ ТОЖЕ ЛЮДИ

Здравствуйте, мои дорогие!

(Вот после этой строчки я долго думал, с чего бы начать... Ну ладно, начнем с банального). Зовут меня Денис. Фамилия моя... слишком известна, чтобы произносить ее вслух (Конев — моя фамилия: не правнук я маршала, не правнук — однофамилец). Живу на белом свете 22 года с лишним, имею высшее экономическое образование и работаю в одном из филиалов сбербанка. А вы думали, что в сбербанке одни бездушные пни работают, которые только и умеют что пени после 10-го числа брать да население обманывать? Нет! Мы такие же люди, как и все, так же влюбляющиеся, так же переживающие за что-либо — в общем, живущие нормальной жизнью. Вот я, например, люблю виртуальные игры, спорт (восточные единоборства, "железо" потягать, в "Дартс" поиграть), музыку (как слушать, так и воспроизводить ее на моей шестиструнной "женщине"). Но самой моей первой страстью были все же компьютерные игры. Первое мое знакомство с ними произошло в 1987 году (не слабо, да?) на маминной работе с гениальным творением человеческой мысли (как мне тогда казалось) железным гробом под названием "Роботрон". Черно-зеленый экран, фигурки из буквочек и циферочек. С тех пор я заболел этим. Днем и ночью я грезил играми. Затем где-то в 1991-1992 гг. я (уже на бабушкиной работе) столкнулся с легендарным Wolfenstein 3D, затем с Doom и понял: мне хана — теперь это до конца жизни или пока зрение не потеряю. Причем мне выделяли один компьютер, на котором Doom не было. Он был на соседнем, на котором резался один дядька, а мне приходилось лишь облизываться. После "Вольфа", где можно было передвигаться только вправо-влево, вверх-вниз, Doom стал для меня божеством. И лишь в 1994-1995 гг., когда я имел честь учиться в славном шалмане под названием Банковский Профессиональный Лицей №324, наконец-то всякие там импы и прочая нечисть, населяющая Doom, попала на растерзание в мои накачанные руки. Мне не нужно было знать, как это все работает, что такое "мама" и почему она "дохнет", какие там внутренности у компьютера — мне нужен был всего лишь процесс игры. Была мысль купить компьютер, но увидев, сколько с ним головной боли (этот процесс я наблюдал у моего, тогда еще, друга) я решил: "Нет, я человек простой, как хозяйственное мыло, мне бы что попроще.". В 1996 году я услышал магическое слово "PlayStation" — игровая приставка, которую надо всего лишь воткнуть в розетку, подключить к телевизору, вставить диск и все!!! Денег, чтобы купить ЭТО, у меня не было, а выпросить их у предков — полный безмозгляк, поэтому пришлось ждать, когда я закончу лицей и пойду работать, а пока приходилось себя тешить редчайшими походами в "Детский Мир" и оттачивать свое мастерство на игровых автоматах. Отсюда я узнал о всяких Street Fighter'ax, Mortal Kombat'ax и (когда это уже произошло, я уже подзабыл) о сунпер-гиппер-буппер игре (для меня) под названием Tekken. Именно он послужил толчком к накоплению "зеленых" и покупке «Соньки». Затем я узнал о вашем журнале, стал его покупать и так потихоньку влился в ряды геймеров-приставочников. Именно в вашем журнале я узнал, что я не одинок в своем фанатизме, а от номера №10'99, в частности от письма Paul'a Fenyx'a, где он писал, что PlayStation он купил из-за Tekken, я вообще визжал. Кстати, этот номер я иногда перечитываю тихими осенними вечерами (в нем написано про PlayStation 2) и мечтаю о второй «Соньке» и никакие большие деньги (в разумных пределах) меня не останавливают. А в целом, журнал мне нравится, хотя вы иногда слишком много места уделяете посредственным играм. А так журнал хорош и отвечает всем требованиям добропорядочного геймера.

А теперь вопросы, вопросы (довольно потираю руки).

1. Будет ли к PlayStation 2 выпускаться клавиатура? Было бы прикольно побродить по Интернету (если Sony осуществит затею с игрой по сети) и поиздеваться над компьютерщиками.

2. Когда у нас появится PlayStation 2 и сколько надо будет на нее американских рублей?

3. Как открыть последнего персонажа в Tekken 3? Я видел его как-то — это старичок такой. Рублюсь, рублюсь — ничего не выходит.

Ну вот, собственно, оно и все. Успехов вам, здоровья побольше.

С уважением,

Денис Конев, г. Москва.

PlayStation

Здравствуйте, Денис! Интересную историю вы рассказали нам, а то чего ради стали бы мы ее печатать. Любопытно. Но, впрочем, не будем долго вести разговор ни о чем, так как в письме вашему читателю сами разберутся, а потому перейдем к ответам на вопросы.

1. Примерно через год после выхода PlayStation 2 компания Sony планирует выпустить в продажу модем и сопутствующую периферию. Например, тот же жесткий диск, на который, как уже говорилось в репортаже в №10'99, любой геймер сможет скачивать из сети различные фенечки к игрушкам, а также просто все, что ему захочется. Логично предположить, что для облегчения навигации в киберпространстве Sony также начнет продавать клавиатуру (не говоря уже о мыши) или нечто подобное. Впрочем, все это из разряда предположений, так как официально представители компании пока ничего по этому поводу не заявляли.

2. Японская PlayStation 2 появится в Стране восходящего солнца 4 марта 2000 года, и, наверное, через несколько месяцев кто-нибудь начнет продавать ее у нас. С наценкой, естественно. Стоить в Японии консоль будет порядка 380 долларов США, а у нас продавцы, вероятно, еще сотенку накинут. На Западе же выхода можно ожидать примерно через год после начала продаж в джапанейском государстве. Что поделать, стоит PlayStation 2 будет дорого, но не стоит забывать, что это будет самая мощная игровая система, способная также проигрывать диски с первой PlayStation и DVD-диски, что позволит вам, например, смотреть потрясающие дивидишные фильмы, не раскошеливаясь на какую-то другую аппаратуру.

3. Старичка этого зовут Dr. В, то есть Доктор Босконович, большой друг Yoshimitsu. Чтобы играть за него, необходимо, насколько я помню, несколько раз проскакать режим Tekken Force.

...ТУЛОВИЩЕ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ ПРОТИВ ДВИЖЕНИЯ НОГИ...□

Здравствуйте, уважаемая редакция OPM!

Хочу поблагодарить вас за отличный журнал. Честно говоря, когда начинал читать первый номер, думал, что это чисто рекламный журнал и никаких объективных оценок и суждений в нем не будет. Оказалось, это совсем не так! И это очень круто! С тех пор стал выписывать OPM. Просто, например, "Dendy Видео-Асс" был рекламной брошюрой с набором картинок. Жутко прикольно читать, как вы уделяете некоторые убогие игрушки, которые сделаны никак. Все рубрики очень удачны и всегда интересны.

Теперь немного хочу порассуждать о файтингах. Сам я по кикбоксингу имею 1-й разряд, но, несмотря на это, уже бакалавр, а через полгода уже и инженер. Мне нравятся все хорошие файтинги, но больше всего — конечно же, Tekken 3. Поэтому меня, как и многих других, просто раздражает А. Щербаков своими напаками на святое (нападки на святое — мое хобби — прим. А.Щ.). Вот в №8'99 он соглашается, что графически Tekken 3 гораздо (я не говорю "гораздо" — прим. А.Щ.) лучше Virtua Fighter 2, вдобавок, Tekken еще и стильней (это он признает в №10'99), но гигантский минус Tekken'a — это низкая проработка игрового процесса, который, как он считает, в VF2 и Street Fighter II гораздо круче. И он говорит, что этого не видят люди, в файтингах не разбирающиеся. Полный бред!!! У меня трое друзей (тоже бойцов), и мы все, особенно первое время, просто восхищались проработкой игрового процесса в Tekken 3! Пожайлуста, вот доказательства (чего, кстати, не привел А.Щ.): например, Bryan — по нему можно учиться кикбоксингу. Возьмем его Low Kick правой ногой: нога летит по дуге, параллельно земле, левая рука прикрывает голову, правая рука отводится назад, туловище поворачивается против движения ноги. Кто занимался, тот меня поймет! То есть практически все приемы в игре реальны. Для своего времени Street Fighter II был, конечно, шедевром. Но разве там можно было уклониться от H. Kick'a в простран-

стве с одновременным ударом в голову?! В свое время я очень долго играл в SF II и проходил его на тах сложности всеми бойцами, так что уж я могу судить.

VF 2 — неплохой файтинг, но все же при мне проходили его ребята по 7 лет на игровом автомате, пользуясь 1 ударом ноги. Да и приемы там многие нереальны и фантастичны.

Все доказал, так что подлый Щербаков не сможет оправдаться (потому-то вы, наверное, не напечатаете мое письмо, не захотите позорить А.Щ., но хотя бы не давайте ему дальше нести бред про Tekken 3).

Все-таки хотелось бы, чтобы мое письмо поставило точку в спорах о Tekken 3, хотя слабо верится. Вот если бы Щербаков сходил бы в секцию бокса и пополнил бы немного по репе, то он бы явно изменил бы мнение об игровом процессе в Tekken 3.

Р.А., г. Санкт-Петербург.

PlayStation

Пожалуй, действительно это письмо не стоило печатать. Но вот только не для того, чтобы не позорить А.Щ., а для того, чтобы не позорить НАШЕГО ЧИТАТЕЛЯ. Но все же есть большая вероятность, что некоторые люди придерживаются похожего мнения относительно Tekken 3. А это неправильно.

На пост в очередной раз заступает всем капитально надоевший (и себе в том числе) Александр Щербаков.

Для начала хотелось бы обратиться ко всем нашим читателям, что называется, вести себя прилично. Оскорбляя друг друга, добиться ничего нельзя. Неприятно читать письма, в которых хотя и уверяют, что являются самыми настоящими фэнами PlayStation и единственного в России официального издания по этой платформе, но обращаются к сотрудникам OPM откровенно хамским тоном. Хочется надеяться, что наши читатели — люди достаточно умные и, как следствие, способные выражать свои мысли, например, без той же ругани. Кстати, будьте уважительны и друг к другу. Если один читатель не согласен с мнением другого, это не значит, что его надо пытаться полить грязью. Но перейдем к Теккену. Опять. Сразу хотелось бы, извините, что называется обломать нашего читателя из Санкт-Петербурга по поводу его советов сходить в секцию бокса. Александр Щербаков в свое время провел в ней порядка двух с половиной лет (хотя, глядя на него, этого и не скажешь, хех), не только сам получал "по репе", но и сам по ней достаточно бил, выступал на соревнованиях и имеет даже некоторые награды. Так что не надо кичиться своим разрядом в кикбоксинге. Такое спортивное достижение, бесспорно, заслуживает уважения, в отличие от желания выставить его напоказ.

В самом начале вашего письма вы сказали, что были приятно удивлены тем, что OPM ока-

зался не "рекламной брошюрой", а действительно информативным изданием, объективно оценивающим игровые продукты. Вот мы честно говорим то, что думаем, не расхваливая то, что, по идее, должна расхваливать "рекламная брошюра". Или лучше закрыть глаза на недостатки игры, только потому что это Namco (или Sony, или Square) и хвалить на все лады? Нехорошо.

Теперь поговорим о большой ошибке, которую допустили вы (и не только вы, на самом деле), оценивая Tekken, в частности третью его часть. Прочтите еще раз то, что вы написали, например, о Brawl. Задумайтесь, ведь вы описываете чисто ВНЕШНИЕ явления, составляющие стиль игры. Все эти реалистично выглядящие удары — обыкновенный продукт motion capture (то бишь захвата движения). Приглашается человек, знающий толк в боевых искусствах, на него навешиваются провода и он начинает выполнять различные удары, приемы и проч., которые позже попадают в игру. За счет этого и создается ВПЕЧАТЛЕНИЕ всамделишности, крючок, на который легко попасться. При этом суть игрового процесса состоит совсем не в этом. Система боя в Tekken построена так, что даже новичок имеет возможность, не прилагая особенных усилий, наблюдать зрелищный бой на экране. Это, с одной стороны, хорошо. Но с другой, глубина геймплея в игре превращена в пародию на реальную проработку, подчас достаточно глупо заморочена (лучше, когда она "умно заморочена") и, что самое страшное, не дает простора для совершенствования навыков как игрока. Но такой простор есть в Virtua Fighter и Street Fighter. Кстати, Virtua Fighter требует от вас совершенствования боевого стиля, а не прохождения игры, а потому совершенно естественно, что народ, которому на это наплевать, стуча по одной кнопке, может забить компьютерного оппонента. Тем более, что он туп и неинтересен как противник. Tekken, к слову, тоже проходится, что называется, "с одной кнопки".

Хочу еще заметить, что не люблю я, когда перекают смысл моих (и чужих тоже) слов. Я, конечно, говорил, что Tekken 3 графически получше Virtua Fighter 2, но я еще и добавил, что VF2 вышел намного раньше третьего "Железного Кулака". Если быть точным, он вышел даже раньше самого первого Tekken. Поэтому сравнивать здесь что-либо — это, извините, неблагодарное занятие.

Надеюсь, что я вас убедил.

ИЗЛАГАЮ МЫСЛИ

Здравствуй, редакция журнала "Official PlayStation"!

Прочитав ваш ответ на мое письмо, опубликованное в №10'99, решил написать письмо. Обозвав



Новости

XUTP

WarCraft III

Nox

American McGee's Alice

Онлайн

Обзор

Ultima IX Ascension

Quake III Arena

Half-Life Opposing Force

Gran Turismo 2

Тактика

Indiana Jones &

The Infernal Machine

Age of Wonders

Gabriel Knight 3

Ultima Ascension

Коды

Лаборатория Папы Карло

Железо

Magic: The Gathering

Письма

меня на всю страну щербаковененавистником и вазиокофилом (извините, если вас обидели, но на самом деле, прочитайте ответ повнимательнее, эти слова относились не к вам — прим. ред.), причислив меня к злодеям, вы вынуждаете снова писать вам письмо. Ну ничего, постараюсь кратко и без эмоций изложить свои мысли.

Начну с журнала.

Раздел №1: "Новости".

Этот раздел не вызывает никаких отрицательных эмоций. Интересно подобрано, иллюстрации и все на разную тематику (железо, игры, издательства). Собственно, и улучшать тут нечего. Можно, конечно, посетовать на качество фотографий (полиграфия), но я не буду, так как все нормально видно и составить представление об изображаемом объекте можно свободно, не присматриваясь слишком пристально.

Раздел №2: "Rulez".

Задумка этого раздела хорошая, но вот исполнение... Вы, отвечая на мое письмо, пишете: "Неужели рассказы о Square, Namco и Capcom никому не нужны?". Я не стану вступать с вами в долгую полемику по поводу нужности этих рассказов. Но рассказ есть рассказ. Обычная вода, которую прочитал и завтра забыл. Когда, какая компания в какую влилась? Ну зачем это нужно? И так далее. Если рассказывать о компании, то не на 2-3 листах. Этого в одном разделе не напишешь. Биография компании? Интересно, но не очень.

На мой взгляд, намного интереснее было бы узнать, как создавалась какая-либо игра. Кто ее делал? Как? Какие возникали трудности при создании? Поместить фото первых опытных уровней, еще недоработанных, и многое другое. Возьмем, например, Tomb Raider. При моей нелюбви к этой игре мне все-таки было очень интересно узнать историю ее создания. На деле мне предлагают читать какой-то маразм больных людей плюс убогие рисунки. И мое отношение к Ларе Крофт тут не причем. Бред есть бред. Что касается меня, то я больше за такой маразм деньги платить не собираюсь.

Раздел №3: "Хит".

Как я понял из вашего ответа, вы, оказывается, просто заостряете внимание общественности на определенной игре. Ну, извините, я действительно не понял. Каюсь. Был несправедлив к вам.

Раздел №4: "Скоро".

Ну что сказать? Раздел хороший, и описываете вы все хорошо. Однако считаю, что рассказывать о будущей игре на 2-3 страницах нерационально. Вот когда она выйдет, тогда вы и разберете ее по косточкам. Кроме того, хорошо бы было добавить к каждой описываемой игре такой пункт, как "Альтернатива" в процентном соотношении (см. первые выпуски вашего журнала в 1998 году).

Раздел №5: "Обзор".

Нормально. Нет проблем. Хотя неплохо было бы указывать фамилию автора, который разбирает данную игру. А то все безымянное какое-то.

Раздел №6: "Тактика".

Отлично! Очень нужная вещь. Большая к вам просьба: увеличьте! Ну хоть немного.

Раздел №7: "Письма".

Ну раз говорите надо, значит, надо. Жираф большой — ему видней.

А по поводу пиратства могу сказать, что это проблема не этического плана, а экономического. Открыл журнал "Страна Игр" №15(48) август 1999 г. стр. 66. Там Михаил Разумкин полил грязью Resident Evil 3 Nemesis, причем очень обильно. А зря!!! Я прошел эту игру уже 3 раза (режим heavy) и могу твердо сказать, что эта игра отличается от RE2, и весьма заметно. Ну а если у вас, Михаил, проблемы с управлением, то не расстраивайтесь. Потренируйтесь, и у вас все получится.

Ну ладно, буду прощаться.

С уважением и большим горячим приветом с Юга,

Шубин В.В., г. Ростов-на-Дону.

нованна) после своего выступления затихают, и ни слуху от них, ни духу. Вроде того же Vasiok'a. Но есть люди, которые действительно хотят сделать журнал лучше, хотя грамотно изложить свою позицию, свои претензии. Они не прячут голову в песок. К счастью, к ним относится и Шубин В.В. (полного имени мы, к сожалению, не знаем). Ну что ж, пройдемся немного по рубрикам, в связи с содержанием которых наш читатель выражает несогласие. "Rulez". Как утверждает большинство людей, присылающих нам свои письма, этот раздел пришелся им по душе, так же, как и рассказы об истории различных компаний, которые мы периодически публикуем. Да, многое из таких "company profiles" достаточно быстро забывается, но что-то (как на уроке :)) и откладывается в памяти. Плюс сам процесс прочтения доставляет удовольствие (по крайней мере, нас в этом уверяют), а это одна из тех вещей, к которым необходимо стремиться. А уж как рады фанаты, когда они имеют возможность прочитать о своем любимом разработчике. Или о своей любимой игре. Или полюбоваться на творчество фэнов, посвященное любимой героине. Безусловно, вы, как человек, тратящий свои деньги на журнал, имеете полное право предъявить претензии, высказать мнение о том, что вы хотите увидеть на страницах издания. Но проблема в том, что угодить всем действительно, как ни прискорбно, совершенно невозможно. Очень многим понравился "Rulez", посвященный Ларе Крофт и анонсу четвертого Tomb Raider, но часть аудитории, ясное дело, осталась не совсем довольна этим материалом. Но давайте терпимее относиться к другим. Сегодня "Rulez" доставляет радость, например, Ивану Иванову, но завтра вы получите тот материал, который хотели увидеть. Что же касается истории создания какой-либо игры, то у нас, естественно, были мысли на этот счет, и вполне возможно, в ближайшем будущем мы представим вам на суд что-то подобное.

"Скоро". Позвольте с вами не согласиться, что 2-3 страницы на игру, находящуюся в разработке, — это много. Если игра такая, что ее ждут долго и хотят знать как можно больше подробностей, то просто грех не рассказать читателю о том, что же все-таки его ожидает. "Альтернатива" в процентном соотношении? Не знаем, вряд ли это нужно. Достаточно того, что есть. Вы так не считаете?

По поводу же Resident Evil 3 Nemesis пусть вам ответит сам Михаил Разумкин, автор этой статьи.

Отвечаю. Уважаемый Шубин В.В., я даже перечитал собственную статью (53 номер СИ за октябрь), чтобы освежить в памяти всю ту грязь, о которой вы упоминаете. И, кроме обвинений в абсолютной неоригинальности, ничего такого не обнаружил. Вы пишете, что RE3 значительно отличается от своего предшественника, но почему-то совершенно не аргументируете свое утверждение. Поэтому я остаюсь при своем мнении. Что касается управления, здесь, наверное, надо с вами согласиться, правда, есть одно но. Меня всегда расстраивало (если не сказать сильнее), что во многих играх управление сделано так, чтобы именно игрок привыкал к нему, а не наоборот. Человек привыкает практически ко всему (давно известный факт), но это не должно становиться стандартом для разработчиков.

PlayStation

Здравствуйтесь еще раз! Если честно, мы очень рады видеть ваше письмо. Дело в том, что большинство наших "критиков" (в кавычках, ведь критика часто совершенно необос-



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Сеть магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Развязский пр-т, 46, корп. 3), ВИСТ (тел. 159-4001), АЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. "Юго-Западная", Ленинский проспект), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-51565, ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412.

namco®



THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

TM

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED